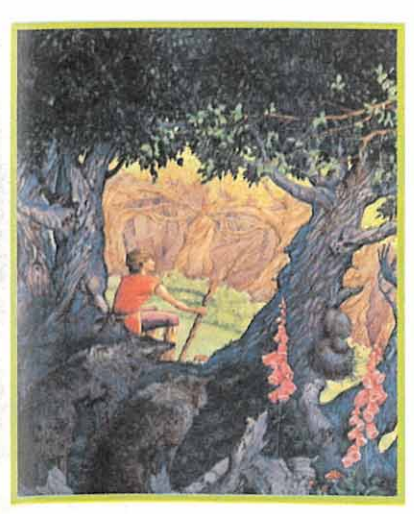


Año III · Nº 20 Sólo para adictos 350 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla, 335 ptas.

¡No te lo pierdas!

Pokes para los 100 Mejores Juegos de Spectrum y Amstrad



FAIRLIGHT II

El mapa, los pokes y todas las claves de un juego «superdifícil»



GAUNTLET

Te descubrimos los secretos de un clásico de las máquinas recreativas

JUEGA CON NOSOTROS Y GANA UN EQUIPO DE MÚSICA

HOBBY PRESS



ZAFI CHIP
¡¡ impresionante !!
Spectrum Commodore
Amstrad
Amstrad Disk
SPACE HARRIER
SEGA
elite
Ten nervios de acero, alerta tus sentidos y preparate para un viaje terrorifico al futuro.
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Paseo de la Castellana, 141. 28046 Madrid
Tel. 459 30 04. Tel. Barna. 209 33 65. Télex: 22690 ZAFIR E

Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director Ejecutivo
Gabriel Nieto

Asesor Editorial
Domingo Gómez

Redactora Jefe
África Pérez Tolosa

Maquetación
Fernando Chamuel

Redacción
Pedro Pérez,
Cristina Fernández

Colaboradores
José J. García
Abel Ruiz
Fernando Herrera
Andrés de la Fuente
Jorge Granados
Javier Guerrero
José González

Secretaría Redacción
Carmen Santamaría

Fotografía
Carlos Candel
Chema Sacristán

Dibujos
Charo Hierro
Juan González Xarrie
José Luis Angel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Publicidad
Mar Lumbreras

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

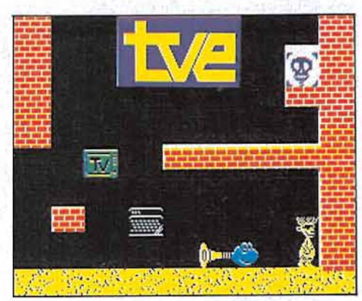
Fotomecánica
Proinsa

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).



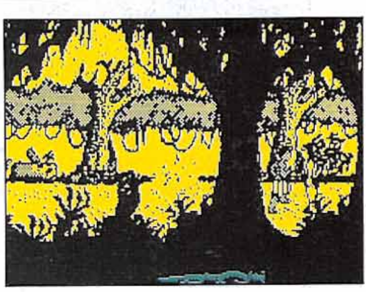
Año III. N.° 20. Febrero 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)



PATAS ARRIBA. Página 46.



UTENSILIOS Y CACHIVACHES. Página 28.



LO NUEVO. Página 10.



DE AQUÍ

INTERFACES Y JOYSTICKS, COMPLEMENTOS IMPRESCINDIBLES

Kempston Micro electronics LTD dispuesta a colaborar con los usuarios de ZX Spectrum y Spectrum +, aparece en el mercado del hardware con dos nuevos productos complementarios: el interface Pro joystick y un joystick que cuenta con el sugestivo nombre de Fórmula 2.

Este interface tiene tres tipos de entradas para joystick: tipo Kempston, Sinclair y tipo Cursor. De este modo, un solo interface te brinda la posibilidad de emplear el joystick adecuado según las opciones de que disponga cada programa con sus consiguientes ventajas.

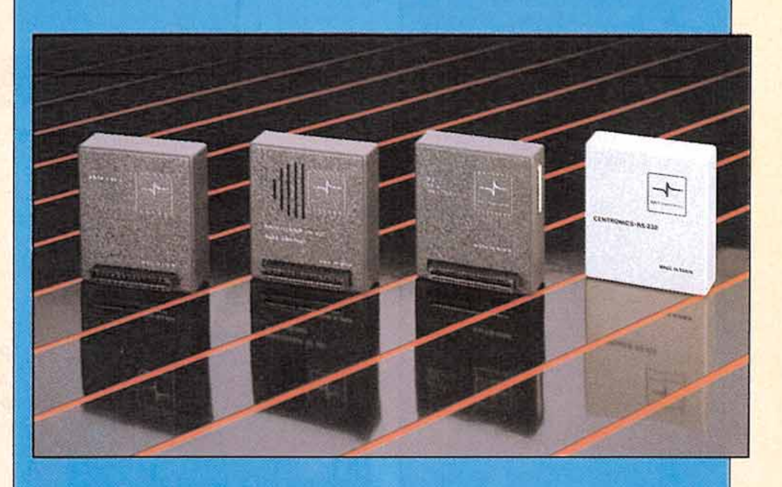


Asi mismo, es compatible con cartuchos de ROM y el software de cassette. Kempston Pro interface es compatible con joysticks de Atari y Commodore, aunque especialmente diseñado para este interface aparece el joystick Fórmula 2.

Este joystick, compatible con Commodore, Atari y Sinclar Spectrum, puede ser empleado con un interface tipo Kempston; está dotado de todas las posibilidades que caracterizan a los joysticks que circulan por el mercado. Fórmula 2 permite coordinar perfectamente los movimientos, ya que unido a su adecuado diseño aparecen ocho direcciones que pueden emplearse cuando las características de cada programa así lo exijan. Fórmula 2 responde fielmente a su objetivo inicial: facilitar la tarea de dirigir personajes sin que el teclado de tu ordenador resulte literalmente «machacado».

Los botones de fuego situados en la parte superior y en la base resultan adecuados y de fácil manejo. Fórmula 2 es un buen joystick que sin realizar ninguna aportación original, satisfará las necesidades de quienes incorporen este útil complemento a largas jornadas frente a su ordenador.

PERIFÉRICOS DE ALTURA



MHT Ingenieros lanza al mercado del hardware sus nuevos productos para satisfacer las necesidades de un público acostumbrado a ampliar las posibilidades de sus ordenadores personales. Estas novedades son:

Interface Centronics /RS-232 para PCW 8256 y 8512 que proporciona al ordenador dos canales de comunicación. El canal paralelo (centronic) permite el manejo de impresoras con entrada paralelo y un canal paralelo (RS-232-c) para comunicar con otros ordenadores, modens, plotters y con cualquier periférico con entrada RS-232.

Interface RS-232 para Amstrad compatible con los modelos CPC 464, 664 y 6128. Permite el manejo de impresoras y plotters con interface serie, así como comunicaciones con otros ordenadores generando la posibilidad de conectar cualquier periférico. Los comandos del Basic incluidos realizan entre otras funciones: la redirección de la salida de impresora, entrada-salida de bloques de caracteres y la selección de velocidad, número de bites, etc.

Entre las utilidades curiosas que MHT lanza para los modelos de Amstrad especificados unas líneas más arriba, encontramos un sintetizador de voz que presenta la ventaja de contener todas las reglas de pronunciación del castellano. MHT ha elegido para este sintetizador la presentación junto con el interface del software necesario solventando el problema de la cantidad de memoria necesaria en otros sintetizadores que pronuncian frases previamente almacenadas. Aunque la calidad de sonido es peor —excesivo timbre metálico—, la memoria ocupada es mínima, respondiendo perfectamente al objetivo prioritario de este sintetizador. Para completar este interesante elenco de estrellas el Interface ANTA 64 k.3 es un periférico diseñado para aumentar la capacidad y velocidad de trabajo de los ordenadores Amstrad CPC 464, 664 y 6128. Este interface que proporciona una memoria suplementaria de 64 K, se pueden emplear como buffer de impresora para almacenar la información que se desea obtener por impresora; como ampliación de memoria funcionando con 64 K extras de memoria y como RAM disk en donde el interface se comporta como un disco con un tiempo de acceso menor.

I FERIA INTERNACIONAL AMSTRAD SINCLAIR

Durante el pasado mes de diciembre se celebró en Madrid la primera feria internacional Amstrad Sinclair que congregó a un amplio número de visitantes. Tuvieron cabida en dicha feria todas las empresas del sector relacionadas con Amstrad y Sinclair, así como editoriales, destacando la presencia de tres empresas de software inglesas. El PC 1512 fue la novedad más importante de la feria acaparando la atención del público asistente.

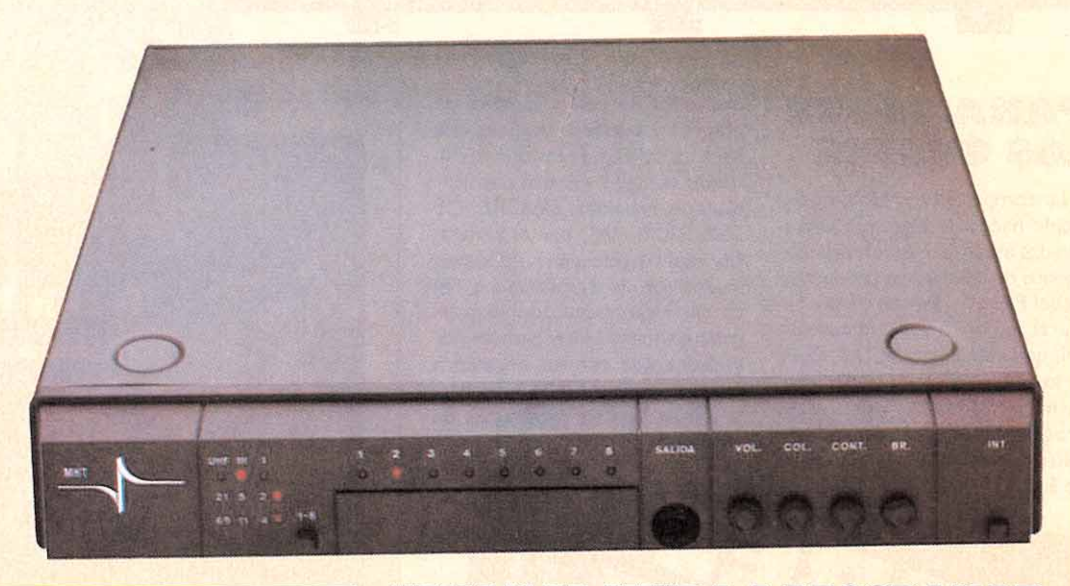
Esta feria ha estado orientada hacia el público en general, dejando de lado el mero trato comercial que desgraciadamente en acontecimientos semejantes tiende a abandonar a los visitantes impidiendo la toma de contacto directa con los ordenadores.



...Y DE ALLÁ

CONVERTIDOR C-10

Convertir tu monitor en una televisión gracias a MHT Ingenieros ha dejado de ser algo problemático. El convertidor C-10 distribuido por LSB, permite que cualquier monitor en color con entrada RGB-LINEAL o PAL se convierta milagrosamente en una televisión sin necesidad de hacer ninguna modificación en el monitor. El C-10 dispone de amplificador de sonido y altavoz incorporados, además de entrada y salida de vídeo y audio; permite presintonizar hasta ocho canales. El empleo de convertidores no provoca ninguna alteración en los monitores como erróneamente se cree. Un modo sencillo de dar una doble utilidad a tu monitor por el asequible precio de 22.000 pesetas más IVA.



LA RESISTENCIA

La mayoría del software que podemos encontrar en el mercado admite la posibilidad de emplear los socorridos joysticks. Las imnovaciones que en este campo podemos encontrar van dirigidas necesariamente a aumentar la resistencia y duración de este periférico, ya que casi todo está ya descubierto en materia de diseño y perfección en movimientos. Éste es el caso del nuevo joystick Zero Zero, que por su especial empuñadura de acero y su base de plástico le convierten en uno de los joysticks de mayor resistencia, además de permitir un perfecto control de los movimientos gracias a la posibilidad de dirigir en ocho sentidos las acciones.

Zero Zero se fabrica en tres versiones distintas diferenciadas por el color de los tres pulsadores de disparo de que consta este joystick. Los tres modelos son: para Spectrum + 2, para Amstrad, y el standard válido para todos los ordenadores.



HEXAM TE AYUDA A PROGRAMAR



Programar en lenguaje máquina parece algo enigmático para quienes no hayan tenido un contacto previo con el tema. Para facilitar un poco las cosas ACE SOFT ha lanzado al mercado un emsamblador/desemsamblador en rom para Amstrad que permitirá acercarse a este lenguaje o profundizar en el mundo de la programación.

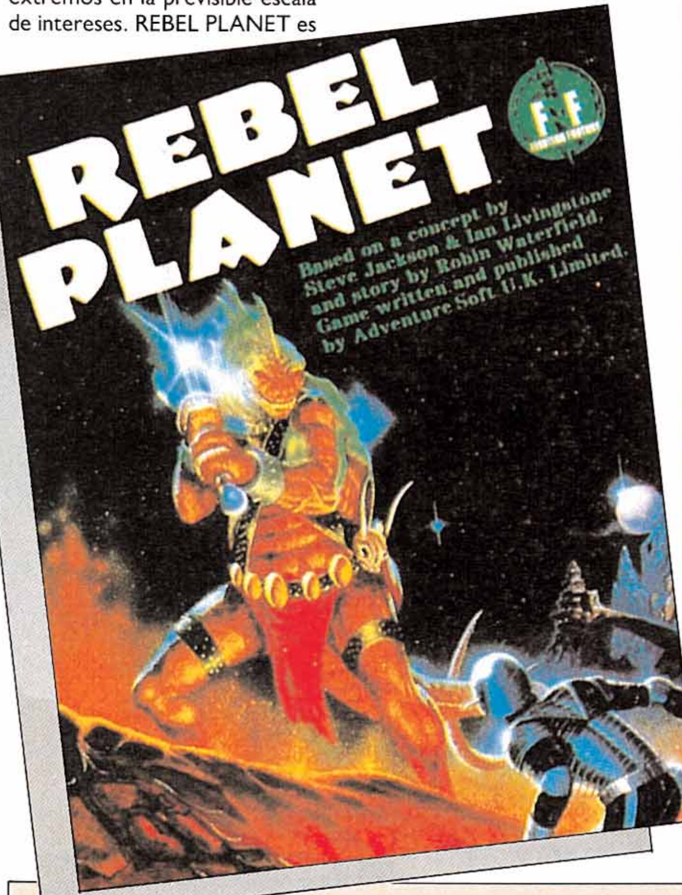
El emsamblador HEXAM está formado por cuatro programas que proporcionan un software imprescindible. El editor consta de potentes comandos de fácil manejo mediante menús; un emsamblador, que permite la utilización de varias opciones durante el ensamblado como LIST, PRINT, LIST/ WEE y PRINT/E; el programa monitor que permite depurar y comprobar los programas en código máquina y un programa linkador.

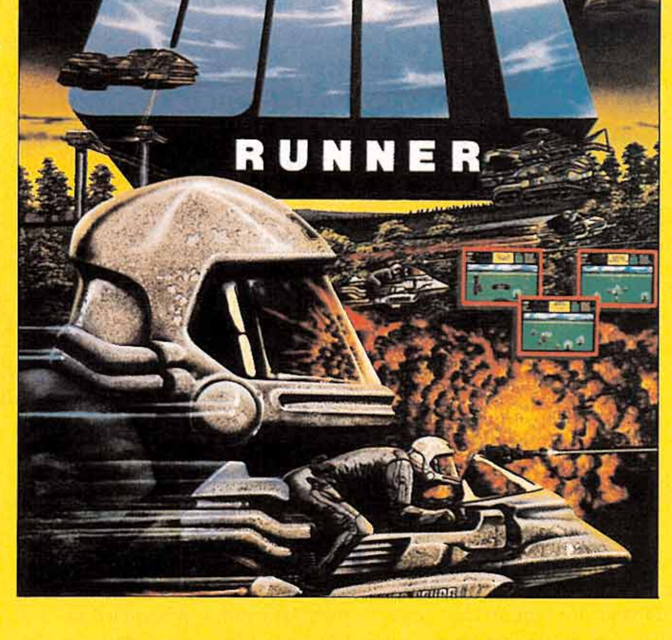
Está dotado con ejecución instantánea utilizando al máximo la memoria RAM disponible.

HEXAM permitirá adentrarse en este mundo a los usuarios de Amstrad en la versión CPC-464/472 con unidad de disco y CPC-664 y 6128.

PARA TODOS LOS GUSTOS

La compañía U.S. Gold ha decidido hacernos algo más entretenidas estas fechas con el lanzamiento de dos nuevos productos: Rebel Planet y Sword of the Samurai. En la variedad, dicen por ahí, que está el gusto; U.S. Gold se lo ha planteado en serio y para no defraudar a nadie, estos programas ocupan dos puntos extremos en la previsible escala de intereses. REBEL PLANET es una aventura conversacional de grandes y cuidados gráficos que hará las delicias de los que dominando el inglés decidan pacificar planetas rebeldes. SWORD OF THE SAMURAI, por el contrario, está dirigido a un público más «agresivo» acostumbrado a recorrer lugares desconocidos espada en mano. Interesantes novedades que pronto llegarán a nuestros hogares para aumentar la amplia lista de programas de software.





A LAS CARRERAS

Los usuarios de Commodore, Spectrum y Atari, han sido los escogidos por la compañía Cascade para participar en una interesante carrera por escenarios desconocidos.

Nuestras fuentes secretas nos han comunicado que los amantes del cine lo tendrán algo más fácil, ya que esta alocada carrera está inspirada en el recorrido que entre los árboles realizaron los protagonistas del Retorno del Jedi. Este prometedor simulador que tiene el título de SKY RUNNER tiene mucho que ver con historias de galaxias lejanas, habrá que echarle imaginación.

SEGUNDAS PARTES...

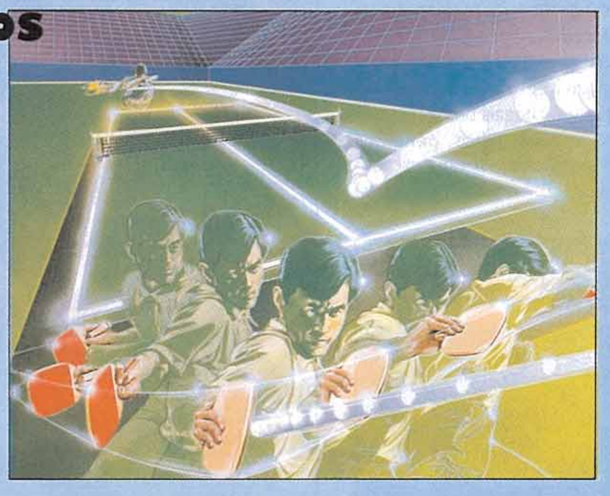
Poco a poco nos estamos acostumbrando a que todo buen programa, inevitablemente, va acompañado de una eterna continuación. Generalmente, estas segundas partes aportan interesantes novedades a sus predecesoras. Éste es el caso de Yie ar Kung Fu II, que Imagine lanza con el sello de Konami.

Este programa que no deja de ser un simulador de Kung Fu, aparece para enfrentar al ágil protagonista con ocho oponentes distintos en variados escenarios.

Presumiblemente, este nuevo programa que aparecerá para Spectrum, Amstrad y Commodore, continuará en la línea de pelea rápida y segura exigiendo una perfecta coordinación de movimientos. Pelear con prudencia sigue siendo uno de los vicios de los usuarios de ordenadores; Imagine parece no haberlo olvidado.



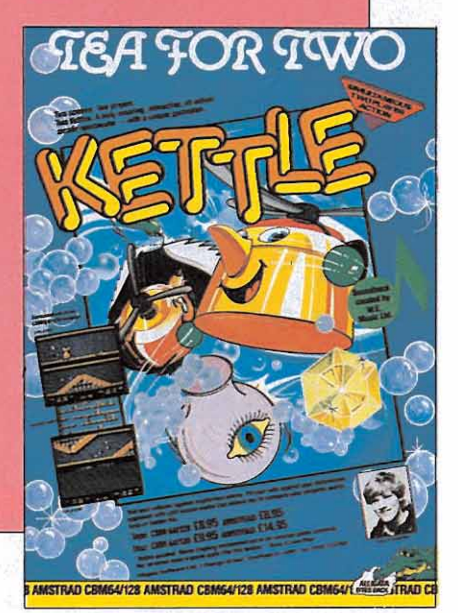
MÁS POR MENOS



¿Recordáis los Super 10 que Erbe lanzó hace algún tiempo? Ahora, respetando esta idea, cuatro superjuegos formarán un interesante paquete que aparece al precio de 1.850 pesetas. Yie ar Kung Fu, Ping Pong, Hipersports y Green Beret, en cintas independientes, estarán disponibles para Spectrum, Amstrad y Commodore en el mes de febrero en amigable compañía. Programas de calidad, de los más variados estilos, a un precio más que asequible. Una idea interesante que debe proliferar.

A LA HORA DEL TÉ

Alligata ha convertido en la protagonista del juego Kettle a un insólito personaje: una tetera; mejor dicho dos teteras que recorrerán las pantallas paralelas si eliges la opción de dos jugadores. Kettle promete ser un juego original que ha desarrollado un escenario curioso, que como todo buen arcade presentará elevados índices de adicción. Los usuarios de Amstrad y Commodore podrán comprobarlo dentro de poco tiempo.



EL REGRESO DEL DRAGÓN

La adaptación del popular Dragon's Lair a los ordenadores personales fue todo un reto para un público acostumbrado a no rendirse ante lo que, a primera vista, es imposible. Como parecía inevitable Software Proyects ha lanzado la segunda parte de Dragon's Lair, de momento sólo para Commodore, aunque pronto para Spectrum y Amstrad. Cuando el valeroso Dirk conseguía llegar hasta la bella Dafne, la aventura quedaba sin concluir, faltaba lo más importante, salir del castillo del dragón. Dragon's Lair II está formado por las ocho pantallas que restan para completar la hazaña. El programa se manejará de modo semejante a la primera parte. Paciencia, busca el momento adecuado y prepárate para la acción. Segundas partes también son buenas.

POR FIN EL 128

Ya era hora de que quienes compraron el Spectrum 128 pudieran encontrar el software necesario para descubrir cuáles son las diferencias específicas de este ordenador con los modelos anteriores. Dos programas: Gallipoli y They tall me trooper, ingresan ésta, de momento reducida, lista. Gallipoli, un programa de estrategia de la compañía inglesa CCS nos traslada a la Primera Guerra Mundial, mientras que la viodeaventura They tall me trooper de CRL, ha elegido como escenario planetas desconocidos donde se esconden planes secretos de dominación.

DURELL, ENTRE NOSOTROS

El nuevo proyecto de Durell recibe el sugestivo nombre de SIGMA. Esta aventura intergaláctica que con gráficos tridimensionales nos enfrentará a enemigos misteriosos, poniéndonos al mando de una sofisticada nave, promete ser un adictivo programa. Sigma estará disponible para los usuarios de Spectrum, Amstrad y Commodore. Más detalles dentro de algunos días, mientras tanto un poco de paciencia, someteros a un duro entrenamiento; desconocemos lo que puede pasar en estas galaxias enigmáticas.



Super soccer

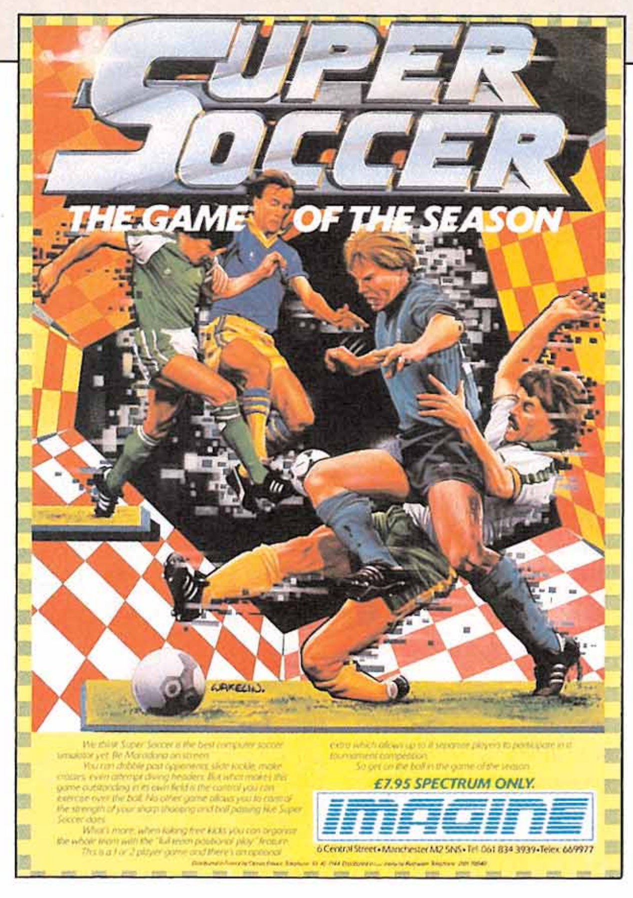
Spectrum
Imagine

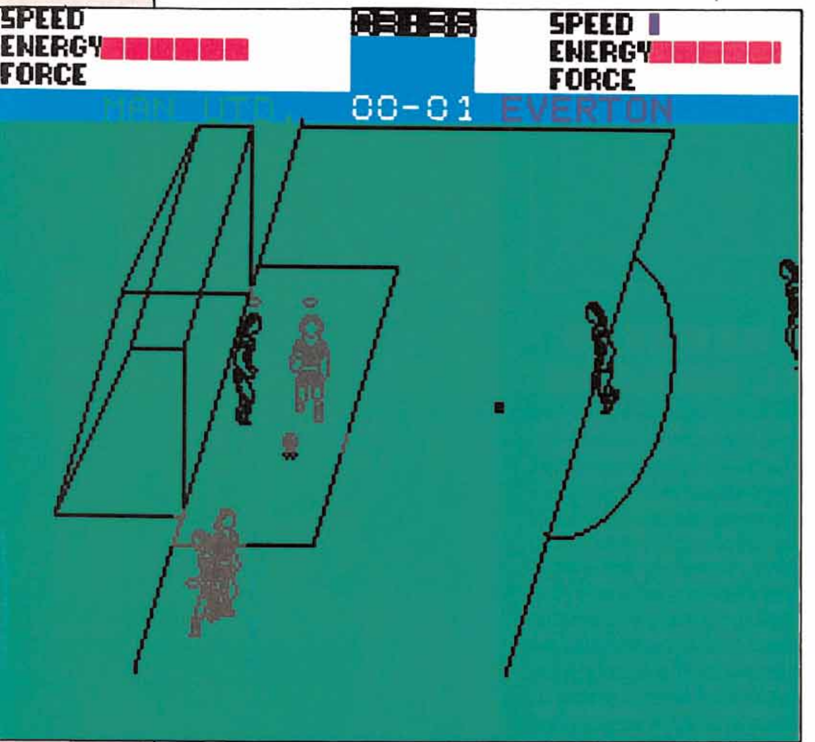
Los fanáticos del fútbol descubrieron hace algún tiempo, de manos de Ocean y su archiconocido Match Day, la forma de practicar este cansado deporte sin sudar ni una gota.

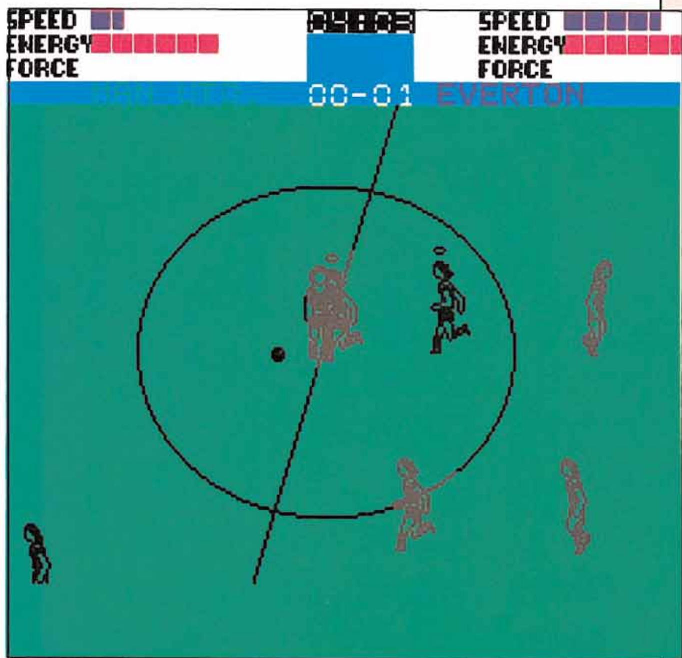
Porque nada hay que sea imposible de superar, este buen programa da paso a un nuevo simulador obra de los mismos programadores. Super Soccer no dejará de sorprender a los amantes del fútbol.

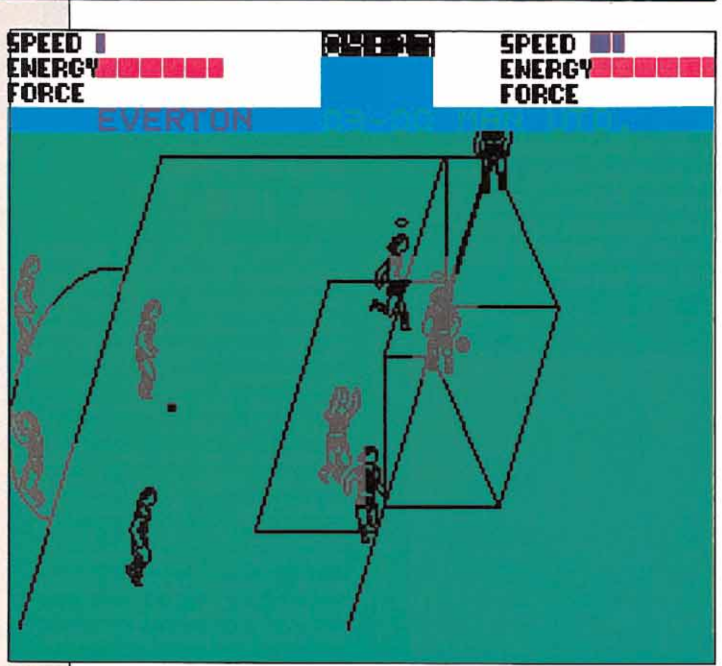
Con gráficos semejantes a su predecesor, introduce interesantes novedades que sitúan al programa cerca de la realidad. Para que os hagáis una idea, con Super Soccer, faltas, penalties o córners ocupan un destacado lugar cuando así lo exige el desarrollo del partido, permitiendo la colocación estratégica de cada jugador. Super Soccer ha perfeccionado en el aspecto visual algunas de las características de Match Day; de este modo el jugador que controla la pelota aparece destacado con una importante coronilla, lo que facilita su identificación en el caso de no disponer de un televisor en color. Siguiendo en esta línea podrás modificar a gusto del consumidor los colores del campo, borde y jugadores, así como delimitar el tiempo o elegir entre los tres tipos de competiciones que permite.

Super Soccer es un buen simulador que supera cuanto se ha hecho hasta ahora en este terreno, buscando una adaptación perfecta a la realidad.





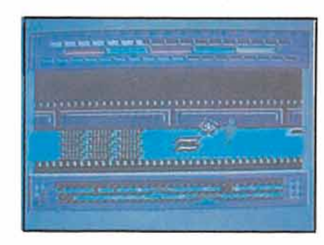




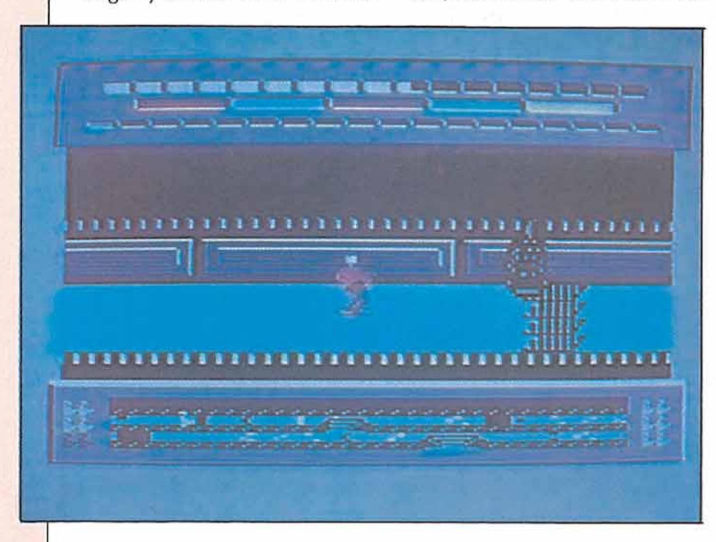
Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	

WARRIOR II

Commodore
Nexus



Si te dijéramos que el objetivo de Warrior II es descubrir los secretos de tus antepasados, seguramente te conduciríamos a un grave error. Warrior II no es una videoaventura clásica con objetos que recoger y utilizar en el momento adecuado. Warrior II va más allá, hasta situarse cerca de los programas arcade que exigen más habilidad que otra cosa.



Aunque a simple vista alcanzar la base de la pirámide parezca algo sencillo. Si unes a lo anterior un original sistema de control poco a poco el interés aumenta situando a este programa dentro de los que alcanzan un elevado índice de adicción.

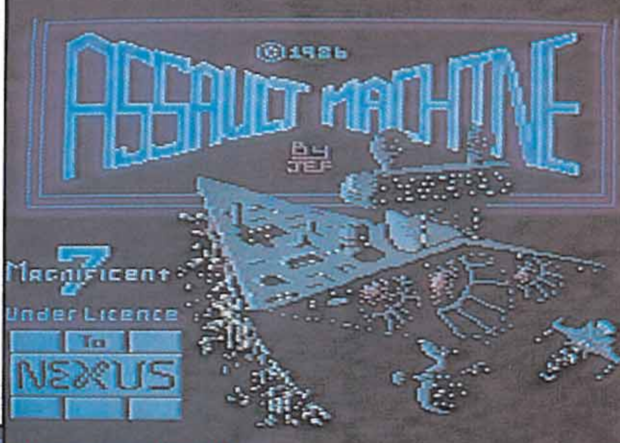
Los distintos niveles que componen la compleja estructura del edificio están especialmente diseñados para impedir la mirada de curiosos. Los obstáculos son muchos; estructura irregular con callejones sin salida y huecos que conducen al vacío, acompañarán a múltiples objetos que serán de utilidad. La originalidad de este programa se encuentra en el código de color que deberás controlar para acceder a niveles inferiores.

Al principio, tal vez te resulte complicado manejar al atrevido guerrero pero con algo de práctica superar los distintos niveles será una aventura interesante. Como en las mejores películas de terror, miles de sorpresas te aguardan en el interior de la pirámide, apresúrate a descubrirlas.

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

ASSAULT MACHINE

Commodore
Nexus



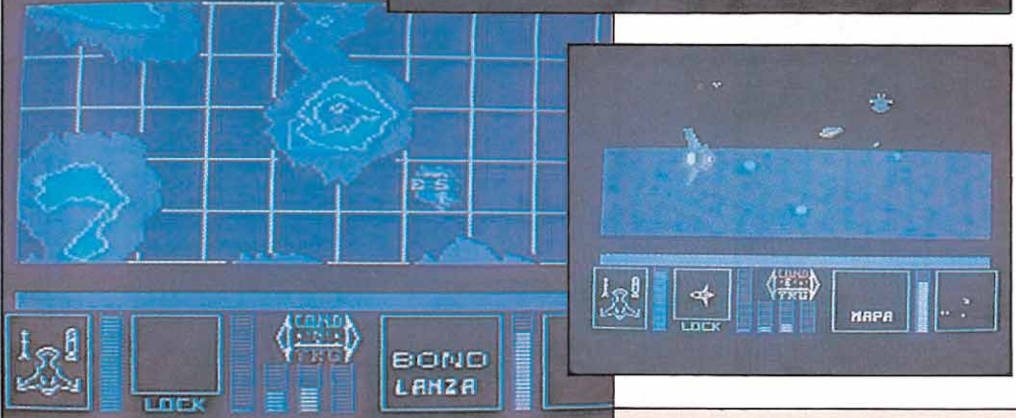
La compañía Nexus ha decidido superarse aprovechando al máximo las posibilidades de Commodore creando un interesante programa de difícil clasificación.

El objetivo del juego es destruir una mortífera arma situada en alguna de las islas que ambientan el programa. A bordo de una sofisticada nave, el protagonista repartirá entre los cuatro androides que le acompañan, la tarea de investigar cada isla aprovechando las peculiares características de cada uno para intentar descubrir la localización de la amenaza que recae sobre la tierra.

Con ayuda del mapa recorreremos las distintas islas dirigiendo nuestro aparato como si frente a un simulador de vuelo nos encontráramos, poniendo a prueba nuestros reflejos para impedir que las fuerzas enemigas causen graves daños en nuestra nave.

Assault Machine es un buen simulador que cuenta con la ventaja de sustituir el complejo manejo que acompaña a los simuladores por una buena gota de arcade y estrategia que aumentan su calidad y adicción.

Buen aterrizaje. Cumple con tu misión. La seguridad de la tierra depende de ti, nada mejor que este buen programa para que demuestres lo que vales.



Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

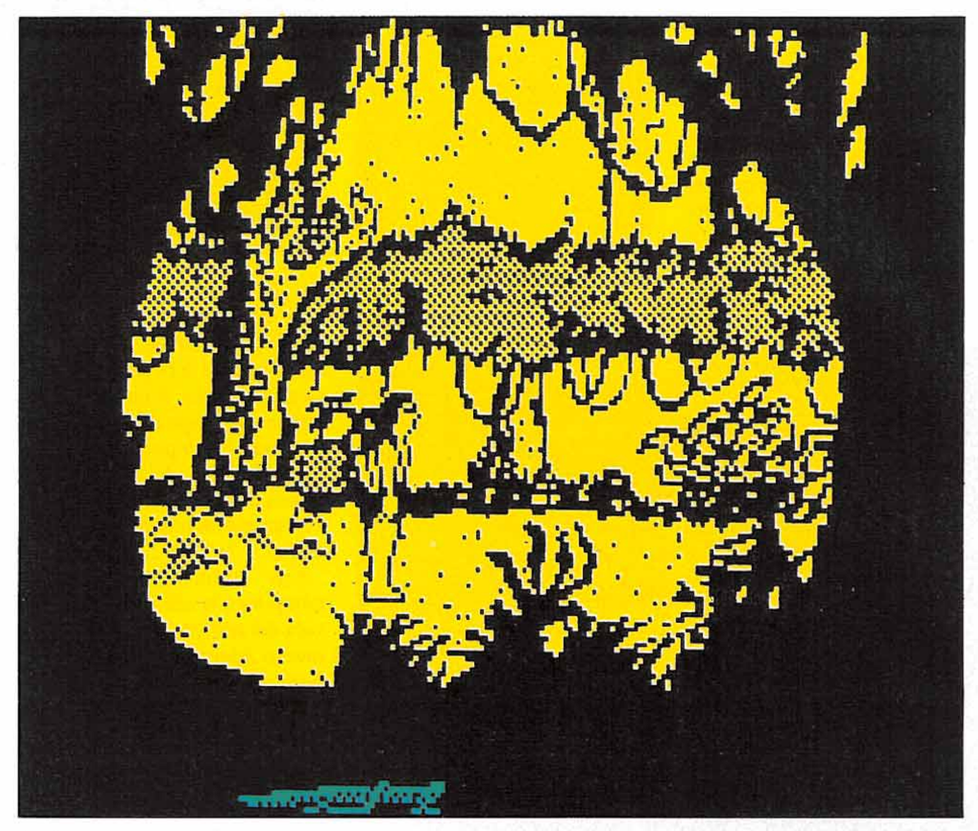
TARZAN

Spectrum

Martech

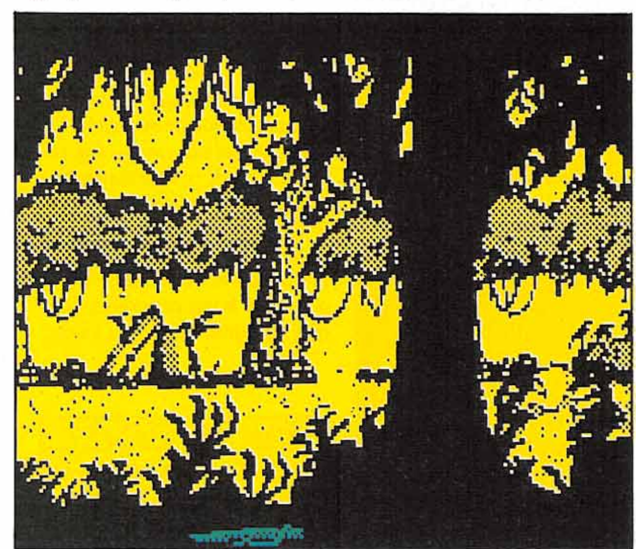
Comenzaba a resultar extraño que un personaje tan popular como Tarzán no hubiera llegado todavía a formar parte del software de acción. Ahora Martech ha convertido a Tarzán en el protagonista de una videoventura que narra las vivencias del héroe de la jungla.

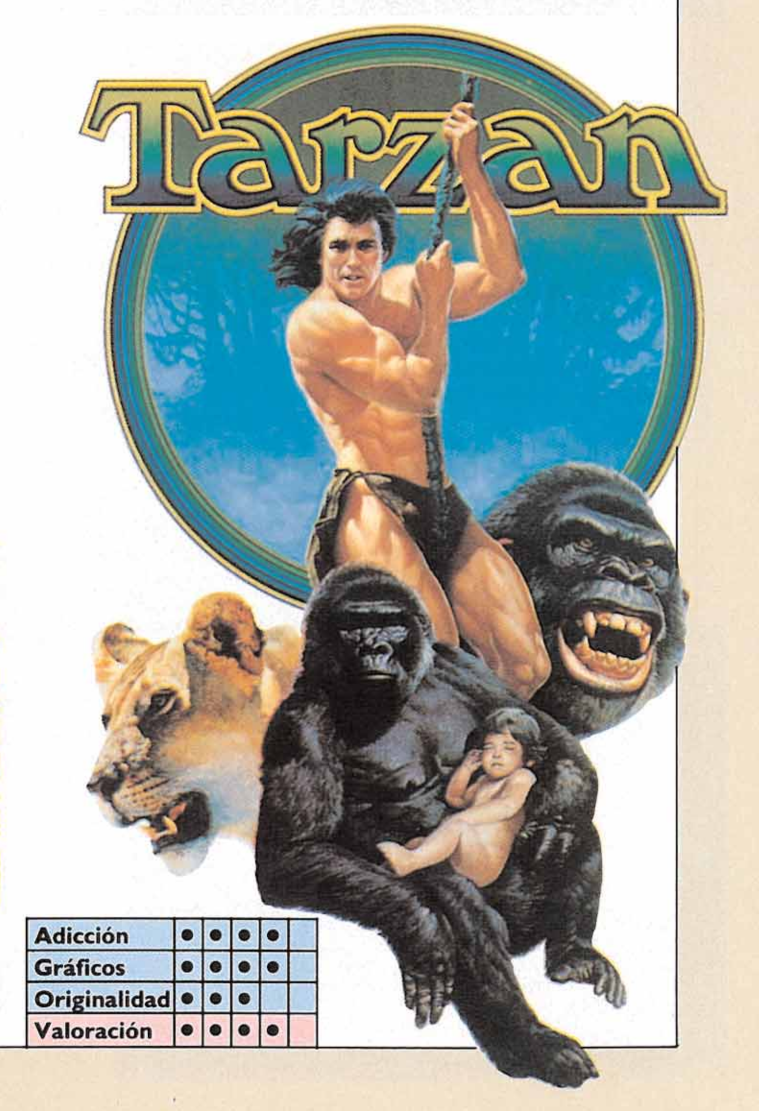
Tarzán se enfrentará a los peligros de la selva para encontrar las siete piedras preciosas, conocidas como los Ojos del Arcoiris, robadas del santuario de la tribu de los Wamabo. Como Jane no podía faltar en esta historia, se convertirá en la víctima de esta compleja trama. Por si Tarzán tenía poco con deshacerse de leones, panteras, batusis y demás, de él dependerá que Jane, secuestrada por los Wamabo, no sea ofrecida en sacrificio. Si Tarzán encuentra las piedras en el plazo de tres días, Jane podrá regresar al «nidito» que ambos comparten en la copa de un árbol.



Los peligros que oculta la selva son muchos; por ello, los movimientos de nuestro héroe son también muy variados y, sobre todo, de una gran perfección. La combinación de las direcciones clásicas con el fuego permiten a Tarzán dar vueltas de campana, esquivar a todo lo que parezca sospechoso o luchar como nos tiene acostumbrados, en el mejor estilo descubierto por el hombre para acabar con nativos hostiles o fieras peligrosas. Tarzán podrá recoger y soltar objetos para utilizarlos en el momento adecuado como es de ley en una videoaventura que se precie.

Cada pantalla está formada por dos colores básicos, que al llegar la noche oscurecen de forma repentina, señalando de forma visual el tiempo del que dispone Tarzán para completar su cometido. Los gráficos adecuados a este tipo de programas no desmerecen la aventura, convirtiendo a Tarzán en un fornido humano, que si bien no es el vivo retrato de Johnny Weismuller, sí se ajusta a la idea que el cine nos ha traído de Tarzán.





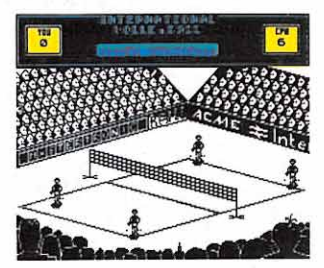
Adicción	● ● ● ●
Gráficos	● ● ● ●
Originalidad	● ● ●
Valoración	● ● ● ●

BUMP, SET, SPIKE!

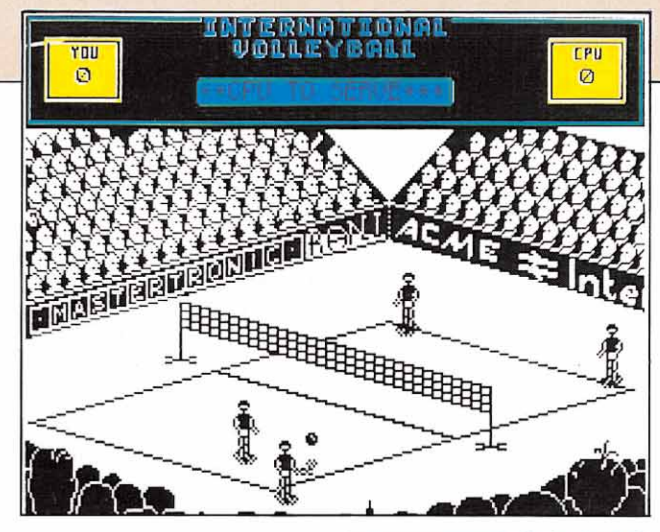
Spectrum

Mastertronic

Mastertronic tiene fama de lanzar todo tipo de programas de las más variadas características. Para no dejarnos mal, ahora ha decidido dar un punto de apoyo a los simuladores deportivos.



BUMP, SET, SPIKE! es un partido de volleyball en el que sólo faltan los árbitros para hacer más real el asunto. Unos buenos gráficos acompañan a un movimiento de gran calidad, imprescindible en estos casos, ocupando un buen lugar dentro de los simuladores deportivos que han llegado al Spectrum. Los cuatro jugadores que, mano a mano, se disputan el partido, exigirán de ti bastante destreza para conseguir que tu ordenador no decida ganarte en este enfrentamiento amistoso.



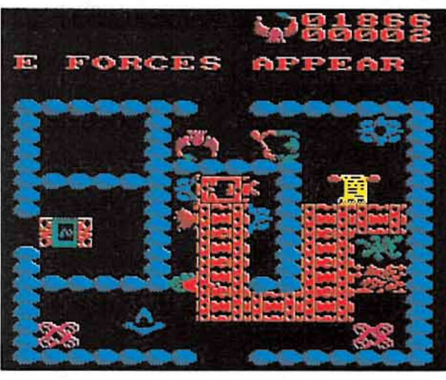
Los simuladores deportivos, que tan buena acogida tienen entre los usuarios de ordenadores, dan paso ahora a un buen volleyball.

Adicción	•	•	•		
Gráficos	•	•	•		
Originalidad	•	•	•	•	
Valoración	•	•	•		

STORM

Spectrum

Mastertronic





STORM ha visto la luz de la mano de la popular compañía Mastertronic. Esta videoaventura con toda la pinta de hacernos pasar un rato agradable, reúne todas las características que salvan a este tipo de programas de recibir una denominación diferente; además, tiene un doble protagonista, para ponerte las cosas más fáciles.

La historia es sencilla: rescatar a una «bella» prisionera en un laberinto propiedad del malo de la película.

Para completar tan dura misión, tu objetivo principal será encontrar las tres piezas en forma de serpiente, que abrirán la puerta de la prisión. Por el camino encontrarás objetos que te darán energía, amuletos y una armadura que te protegerá de los fieles sirvientes del raptor.

Adicción	•	•	•		
Gráficos	•	•	•		
Originalidad	•	•	•		
Valoración	•	•	•		

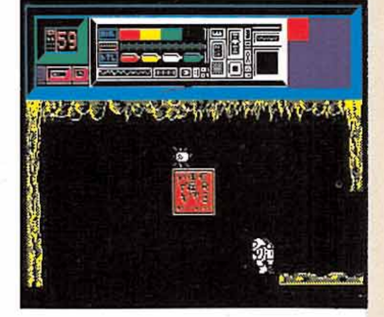
UNIVERSAL HERO

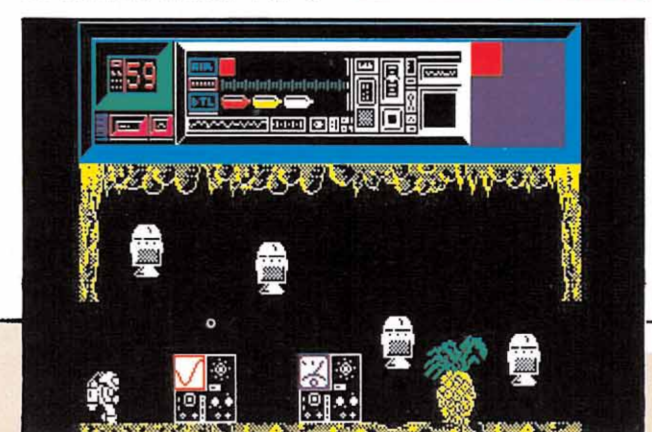
Spectrum

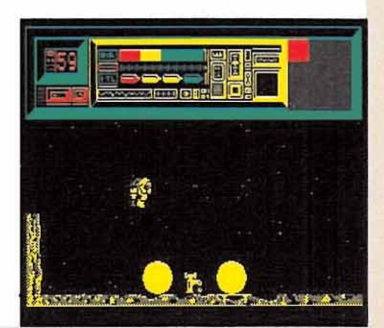
Mastertronic

Las videoaventuras con escenario galáctico visitan con bastante frecuencia nuestras casas. UNIVERSAL HERO es un clásico dentro de las videoaventuras, que nos enfrentará a la ardua tarea de salvar el planeta. Para tan difícil misión, necesitarás una buena estrategia, no despistarte y utilizar en el momento adecuado cualquiera de los nueve objetos que puedes llevar a la vez. Los gráficos son de gran calidad y nuestro volador protagonista acompaña su recorrido turístico por el planeta con ágiles saltos que le desplazan por toda la estructura. Las opciones que presenta este nuevo programa de Mastertronic son variadas, aumentando la calidad de esta entretenida aventura arcade. Pon a prueba tus reflejos y tu habilidad.

Adicción	•	•	•		
Gráficos	•	•	•		
Originalidad	•	•			
Valoración	•	•	•		







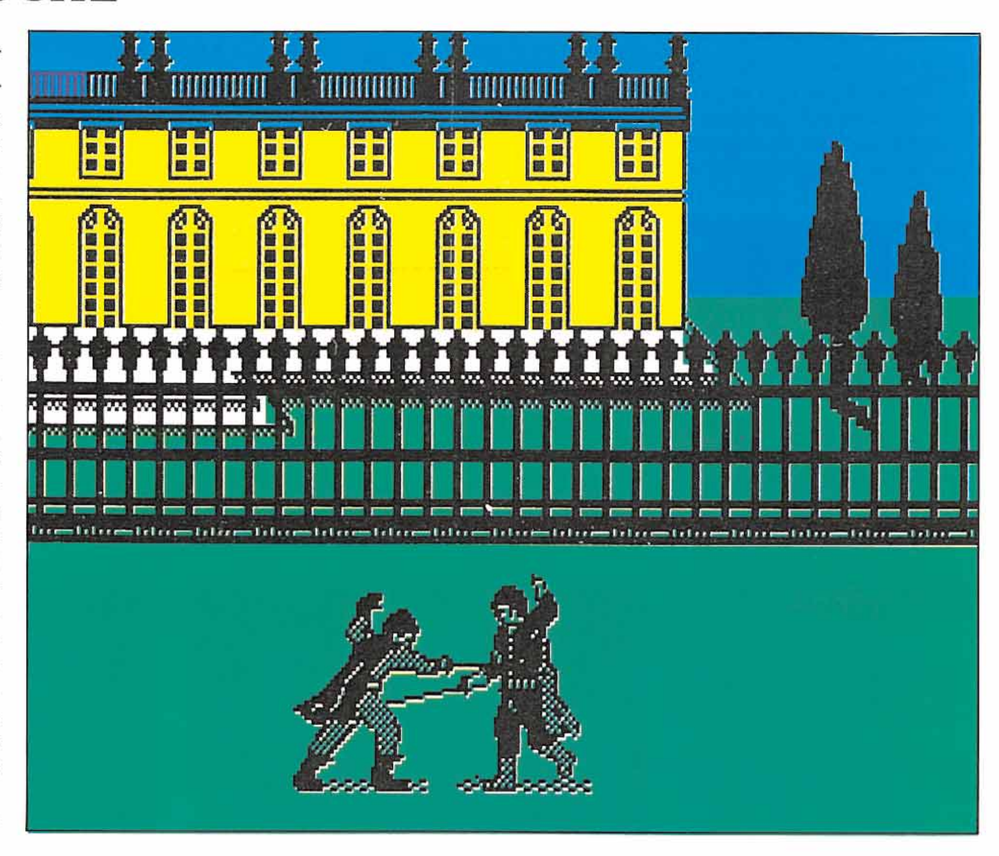
SCARAMOUCHE

Spectrum

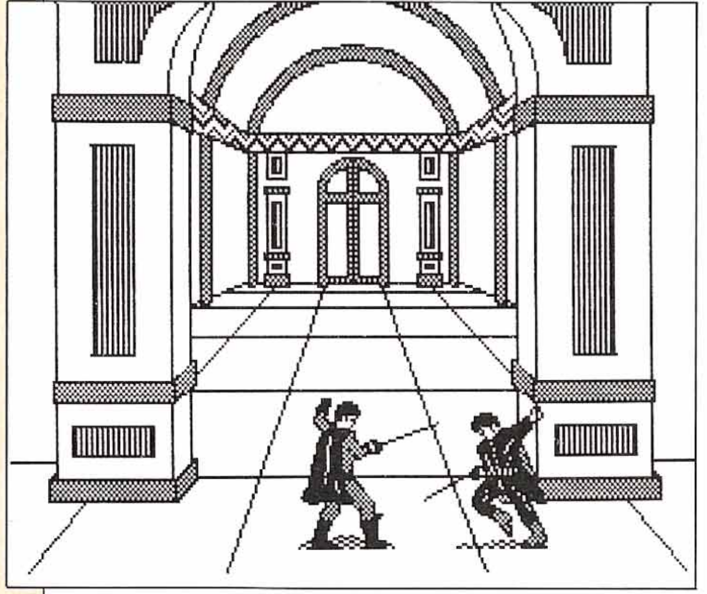
Magic Team

Los apuestos espadachines que pueblan nuestras tierras han decidido que ya están hartos de mirar con ojos melancólicos otros tiempos más felices donde las espadas sustituían otros métodos más sofisticados de lucha.

Si tomas parte de este exótico grupo, ahora podrás practicar el arte de la espada con este entretenido programa. Francia, la cuna de los mosqueteros, es el indiscutible lugar donde deberás demostrar tus habilidades. La guardia del cardenal se encargará de impedirte el acceso al palacio; si decides ser el bueno de la película y tu dominio de la espada es más que suficiente, podrás conocer los jardines del palacio, la puerta principal y los aposentos del cardenal. Un viajecito por la historia a lomos de tu Spectrum, de la forma más cómoda conocida por el hombre.



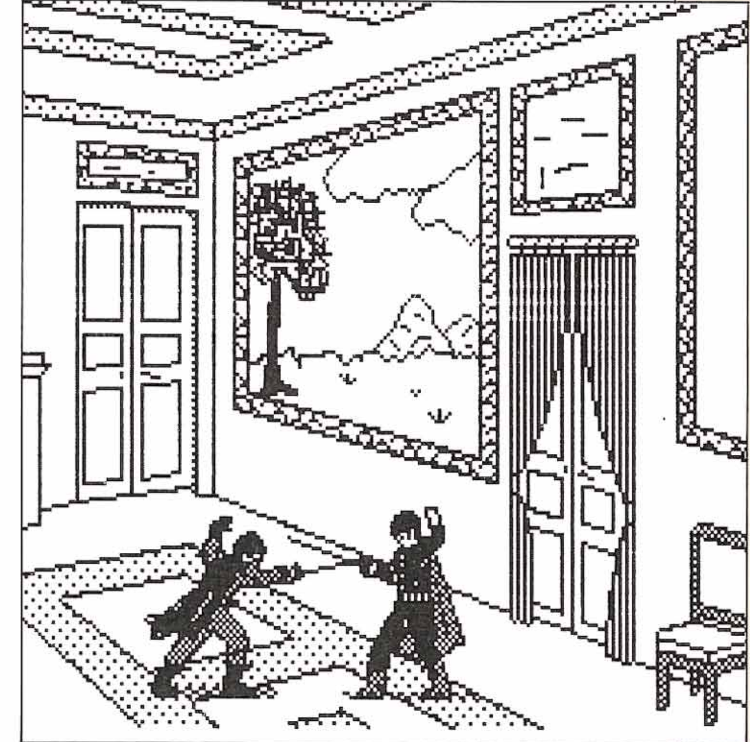
El programa te presentará un menú principal que te permitirá elegir el número de jugadores, con las teclas que desees, o incluso, si nadie se atreve a batirse en duelo contigo, ocupar el lugar de la derecha o el de la izquierda, por esas cosas de la perspectiva.



Otra de las opciones curiosas que acompañan a SCARAMOUCHE es la de elegir juego en tres dimensiones. Si decides arriesgarte con esta opción, comprobarás cómo la sombra de tu espada te será de gran ayuda al indicar la dirección del ataque con una tecla, que sin utilizar el juego en tres dimensiones, prácticamente, no te servirá de nada.

Los gráficos acompañan a un movimiento conseguido que nos traslada de lleno a miles de películas de la pantalla grande con argumento semejante. Los amantes de este tipo de simuladores lo pasarán en grande acumulando en su lista de guardias lesionados el máximo número posible de contrincantes.

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		



Street surfer

Commodore

Mastertronic

Hace ya algún tiempo se puso de moda la práctica de un equilibrado deporte de origen americano, que tenía como elemento base un monopatín. Para que esta técnica renazca con más fuerza que antes y sobre todo de forma más descansada, aparece un simulador de cualidades excepcionales.

Nuestro ágil protagonista se ha propuesto una dura tarea: limpiar su barrio de cascos de cocacola; su flamante vehículo de dos ruedas le permitirá recorrer la carretera recogiendo las botellas.



Los conductores apoyan tu limpio propósito y amablemente cumplirán con su parte del trato, darle de beber.

Las posibilidades de Commodore aprovechadas al máximo en este adictivo programa, llegan a un nivel insospechado en el aspecto musical: tu alocada carrera marcará el ritmo de la música cuando aumentes o disminuyas la velocidad; además cuenta con interesantes efectos sonoros como bocinas, golpes o el conocido toque de silencio cuando has sido algo más inútil que torpe.





STREET SURFER es un gran programa que hará que lo pases de miedo cumpliendo de paso una cívica tarea sólo si dispones de un joystick en tu casa.

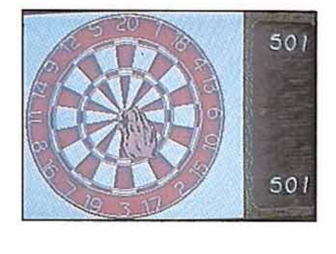
Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	

180

Commodore

Mastertronic

La tradicional costumbre inglesa de llenar los ratos de ocio con animadas partidas de dardos, cambia de escenario para llenar esos momentos ociosos por tierras españolas. Esta original partida de dardos perfectamente organizada: cuartos, semifinal y final; te brinda la posibilidad de enfrentarte en la primera parte de la competición con 8 contrincantes que te demostrarán sus habilidades.





Todo un reto, por cierto, para los profanos.

Si eres previsor es muy probable que pienses que tus oponentes te ganarán sin dificultades la partida; en este caso puedes elegir la opción de práctica que te permitirá ir bastante más seguro a la competición real, ya que no es tan fácil, aunque lo parezca, atinar en triples y dobles. Los gráficos de gran calidad han conseguido dar un gran realismo a este juego. La pantalla principal que consta de una diana y una mano, está dotada de singulares características ya que a la calidad gráfica se une un movimiento perfecto. Afina tu puntería si pretendes conseguir algo positivo.

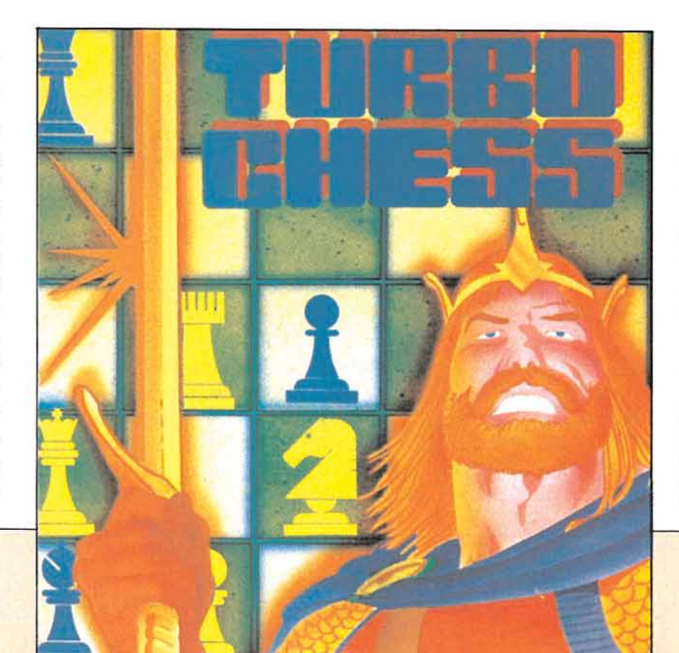
Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

Turbo chess

MSX

Artic

Antes de la aparición a gran escala de los ordenadores personales, las máquinas de videojuegos contaban entre sus programas estrella algún que otro ajedrez. Los usuarios de MSX podrán disfrutar ahora de este «deporte» en partidas mano a mano con su ordenador. TURBO CHESS presenta una opción de juego y otra independiente de análisis te permite interrogar al ordenador sobre jugadas conflictivas. El nivel de juego de este programa es bueno brindándote la posibilidad de delimitar el tiempo de cada movimiento y obligando al ordenador a responder si quieres, antes de que cumpla el tiempo asignado a la jugada.



Los movimientos se señalan, como en la mayoría de los programas de ajedrez, indicando las coordenadas de la pieza a mover y las del lugar hacia donde se desea mover ésta.

TURBO CHESS permite listar en impresora movimientos y tablero cuando desees estudiar cada jugada además de almacenar la partida para continuar cuando te encuentres con más ánimo. TURBO CHESS es un buen programa de ajedrez que cumple a la perfección la función de entretener.

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●			
Valoración	●	●	●		

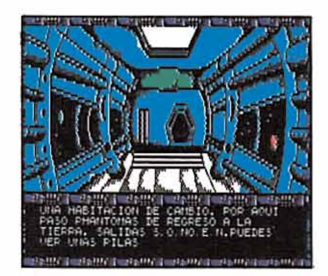
ARQUIMEDES XXI

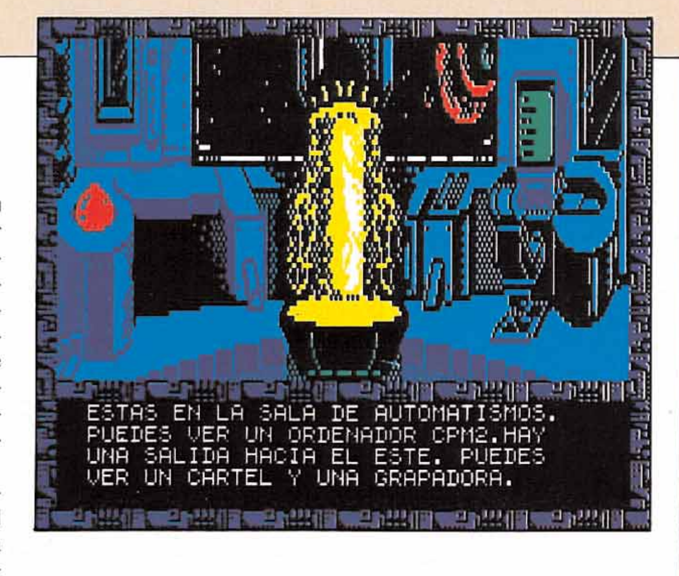
Spectrum

Dinamic

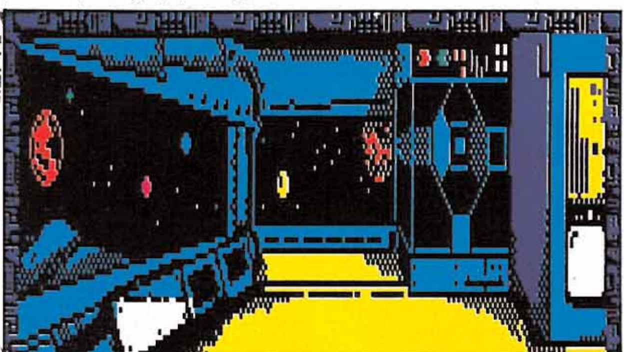
Existe por ahí una antigua leyenda que dice, más o menos, que el carácter latino exige mucha sangre y poca cabeza. Nosotros, que no tenemos por costumbre creernos las antiguas leyendas, estamos convencidos de que aquí como en cualquier otro sitio, los programas de calidad tienen una buena acogida aunque no tengan como punto central disparar a matar.

Dinamic lanzó hace algún tiempo su primera aventura conversacional COBRAS ARC. ARQUIMEDES XXI que supera en calidad y complejidad a su predecesora, te hará pasar grandes ratos observando y dedicándose a la desconocida tarea de pensar. El planteamiento de la aventura está bien realizado y siguiendo en la línea de buen diseño gráfico a que Dinamic nos tiene acostumbrados, los gráficos son impresionantes.





ARQUIMEDES XXI introduce un elemento muy original que no suele tener importancia en otras aventuras conversacionales: los gráficos están en la pantalla por algo y para algo, no como simples elementos decorativos.



Tu misión es destruir la base enemiga Arquímedes. ¿Cómo? Usando tu imaginación y la lógica; debes colocar una bomba de Haz de partículas que estallará en un corto período de tiempo. Lo pasarás de miedo con este buen programa en el que necesitarás algo más que habilidad.

Adicción	●	●			
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

HOWARD THE DUCK

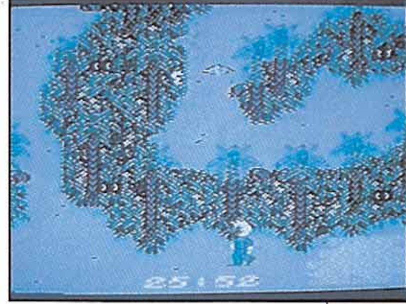
Commodore

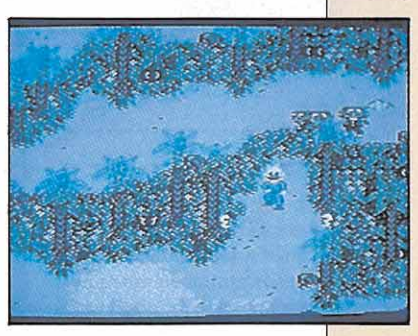
Activisión

HOWARD THE DUCK, también conocido como las aventuras de un pato en la isla del volcán, es simplemente eso una aventura de habilidad acompañada de la calidad gráfica propia al Commodore.

Esta aventura que pondrá a prueba tu habilidad se desarrolla en una isla misteriosa, donde por una extraña casualidad de la vida, dos de tus amigos se encuentran prisioneros. Tu misión, como bien te imaginas, es conducir a este apuesto emplumado por la geografía de la isla a la búsqueda y captura de quien ha osado retener a tus amigos.







El programa te permite elegir el nivel de dificultad; muy bien pensado si tienes en cuenta que te costará algún tiempo dominar las aguas salvajes de los ríos que aparecen en la isla, así como encontrar el punto exacto en el que HOWARD podrá demostrar su agilidad en el salto.

HOWARD THE DUCK es un programa entretenido, en el que la lógica de cojo esto y dejo lo otro, irá acompañada de un perfecto manejo de joystick para superar los obstáculos que encontrarás en el laberinto vegetal y de un agradable musiquilla. Por si no te haces a la idea, además deberás acabar con los pequeños seres, más parecidos a conguitos que a otra cosa, que impedirán que avances cuando se te haya antojado ir en esa dirección. Un programa adecuado para los habilidosos del joystick.

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

TENNIS 3D

Amstrad

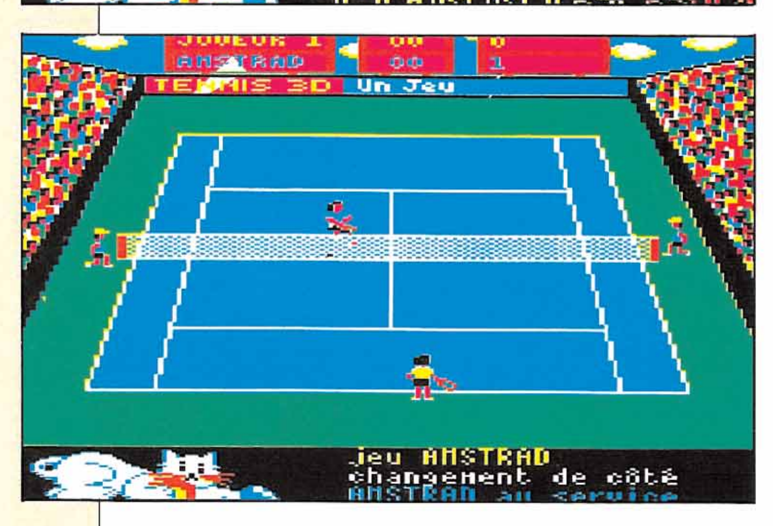
Loriciels



Pocos programas son los que realmente despiertan la admiración y el interés de la redacción en pleno de nuestra revista. Cuando parecía que todo estaba ya descubierto con el archiconocido Match Point de Spectrum, ahora los usuarios de Amstrad podrán disfrutar de esta verdadera maravilla que podemos, sin duda, colocar en el lugar de honor de cualquier colección de programas de ordenador.

TENNIS 3D es sin más pretensiones un simulador de tenis, pero lo que le diferencia de otros programas similares es su calidad.





Dejando de lado la perfección del movimiento, que con todo lo dicho anteriormente os podéis imaginar, los agradables gráficos dan un toque de distinción a este buen programa. Para completar este plantel estelar, aprovechando las posibilidades sonoras del Amstrad, el público se dedicará a ponernos los nervios de punta, ya que misteriosamente sólo suelen aplaudir las buenas actuaciones de nuestro contrincante.

Tras esta enumeración de las características que sitúan a TENNIS 3D entre los mejores simuladores, es el momento de analizar detalladamente las posibilidades que joystick o tecla en mano podemos escoger. Los expertos en el dominio de la raqueta encontrarán en esta pista de tamaño reducido las mismas posibilidades que en un encuentro real; tierra batida, hierba y sintética son los tipos de pistas que podrán seleccionar para obtener mayor o menor velocidad de la pelota. Si no perteneces a este breve grupo de elegidos te harás una idea del juego eligiendo la opción demo o el modo automático en el que simplemente con colocarse en el lugar adecuado, como por arte de magia, devolverás la pelota.



Para hacer el asunto más real y dependiendo de tu estado de ánimo o de la precisión de tus reflejos podrás escoger entre jugar a 1, 2 ó 3 sets ganados, en cualquiera de los dos niveles de juego. Por si esto fuera poco encontrarás la posibilidad de enfrentarte mano a mano con tu Amstrad o empeñarte en realizar estos menesteres entre cualquier contrincante dispuesto a demostrar lo que sabe del deporte de la raqueta. Prepárate y sobre todo busca tu estratagia de juego: primero practica, luego dedícate a algo más serio y más tarde ve aumentando el nivel de dificultad. Te lo dicen unos expertos en el tema.

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	

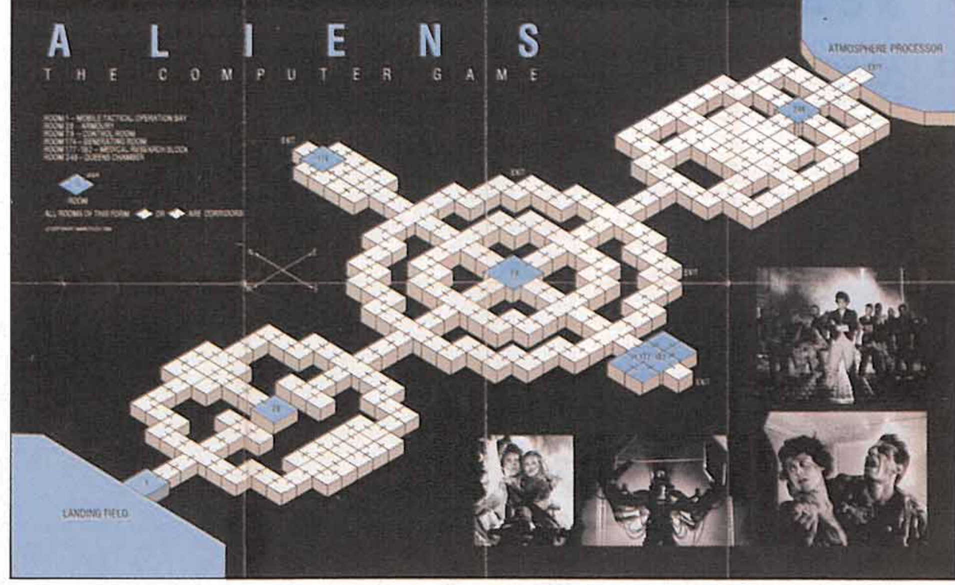
LO NUEVO

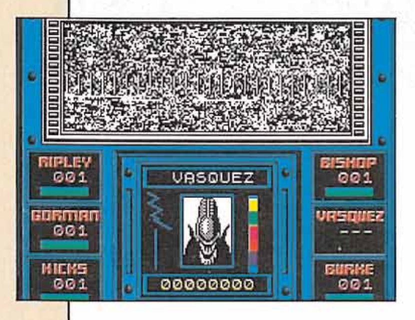
ALIENS

Spectrum

Electric Dreams

Hace ya algún tiempo os anunciamos el inminente estreno en las pantallas de nuestros ordenadores de programas herederos de películas que ocuparon la pantalla grande; ALIENS se encuentra dentro de los elegidos. Los amantes del cine, sin ninguna duda, lo van a tener más fácil ya que siempre es una ayuda conocer de antemano el contenido de la misión.





Los que todavía no hayan disfrutado de esta entretenida película, podrán encontrar en estas líneas un pequeño estracto, para que la historia no les suene a chino. Hagamos memoria: Ripley, la única superviviente del carguero estelar Nostromo, se enfrentará junto con unos intrépidos marines a los temibles aliens que decidieron tomar prestada una colonia espacial de la tierra para pasar sus últimos días. Tu misión será conducir a los arriesgados combatientes por la colonia con el loable fin de destruir todo lo que no parezca un ser humano.

El programa se ajusta fielmente a este argumento, por consiguiente ALIENS es una videoaventura en toda regla. El grado de dificultad es bastante, por lo que sí exigirá un gran derroche de tu tiempo. Manejarás a los seis miembros de la tripulación que independientemente recorrerán la colonia; contarás con la ayuda de un mapa, que acompaña a la cinta original. Los Aliens son bichos peligrosos, de ti depende acabar el juego con buen fin y con las menores pérdidas posibles. En la película los humanos ganaron, tal vez consigas con paciencia repetir la hazaña.



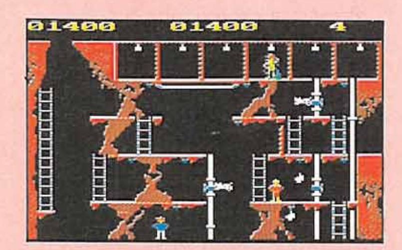
Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●	●	

SIN COMENTARIOS...

AMSTRAD

GOONIES

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	



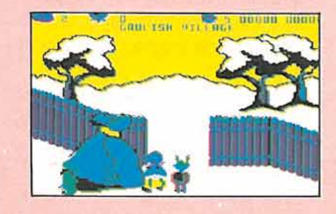


AMSTRAD

ASTERIX

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	





AMSTRAD

BREAKTHRU



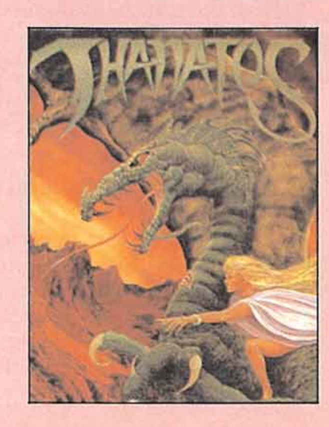


Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●			
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●			

AMSTRAD

THANATOS

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		





DRO SOFT

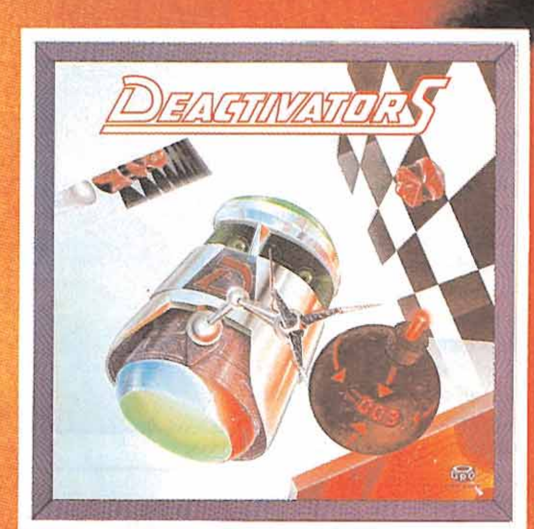
¡Lo mejor de este 87!

Con pantallas e instrucciones en CASTELLANO.



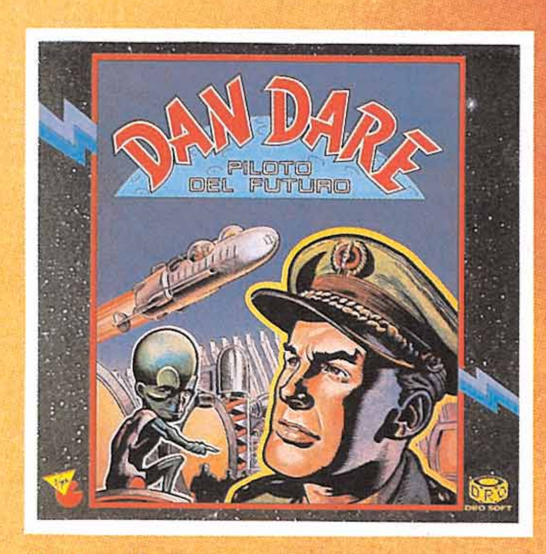
AMSTRAD

Es el año 2075 y el primer satélite de iniciativa de defensa estratégica está en un estado de desarrollo provisional.
Se ha descubierto que es realmante imposible probar este arma sin crear un conflicto contra el que ha sido diseñado. Entonces los jefes del departamento espacial decidieron construir un increible y diminuto robot, que podria examinar todos los circuitos de abordo y los componentes de la computadora. ¡Viajando dentro de él!.



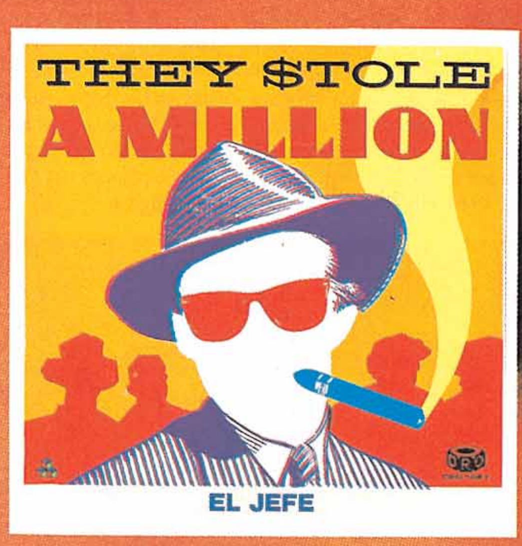
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD

Un grupo de saboteadores fanáticos, se ha infiltrado en el Instituto de Investigaciones Gravitacionales y ha instalado numerosas bombas de relojeria por los cinco laboratorios. También han reprogramado los robots guardianes para actuar en mi contra. Los DESACTIVADORES son mi última oportunidad de salvar el Instituto. ¡Esperemos que no hayan estado bebiendo!.



COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD

Dan Dare, el super héroe, estaba siendo entrevistado en los estudios de Televisión terrestre. Cuando de repente la imagen de todos los receptores del Sistema Solar, revelaron lentamente no otra sino la cara verde del malvado Mekon. Si la tierra no se rendia, lanzaria un asteroide contra ésta destruyendo toda forma de vida.
Dan salió rápidamente del estudio llevando consigo a su mascota, hacia su nave Anastasia para darle su merecido al Mekon.
Y comienza la más impresionante aventura de DAN DARE.



COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD

Tú eres el jefe de una banda de mafiosos. Tienes que elegir el equipo de ladrones teniendo en cuenta sus habilidades y lo que te van a exigir del botín. Deberás comprar los planos del lugar elegido para dar el golpe, información sobre las alarmas, los guardianes y todo lo que te facilite llevar a cabo tus planes. Elige el perista más adecuado para poder vender el botín. Y recuerda que es tan necesario un buen conductor como un experto en circuitos electrónicos.



MALVINAS 82

Spectrum

Juegos & estrategia

JUEGOS & ESTRATEGIA dentro de la serie de juegos de guerra saca al mercado MALVINAS 82 para satisfacer al público fiel a este tipo de programas. Los estrategas de nuestra época pasarán muchas horas organizando este acontecimiento de importancia mudial que se desarrolló allá por el año 82 ocupando la primera página de los periódicos durante el desarrollo del conflicto.

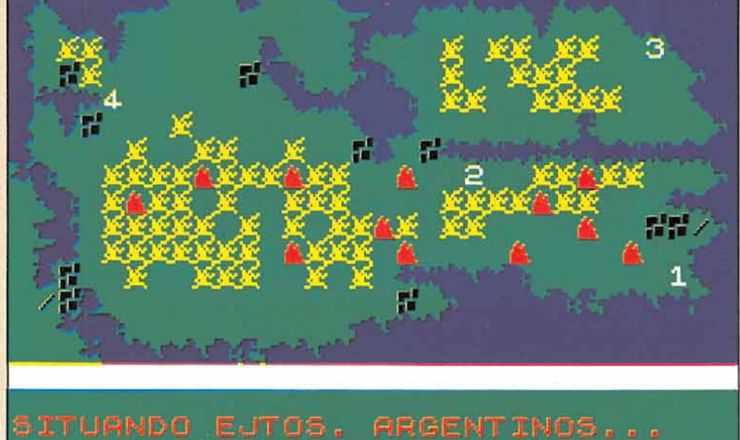
MALVINAS 82 que retrata este conflicto te presenta un menú principal en el que podrás elegir el nivel de dificultad, así como salvar un juego iniciado cuando no estés por la labor de continuar quebrándote la cabeza, durante el largo rato que necesitarás para introducirte en el manejo de este tipo de programas. Si bien no son imposibles, si exigen de nosotros más dedicación que otros en los que se debe demostrar la habilidad y el control de reflejos y demás.

El índice de adicción de este tipo de programas, al contrario de que se piensa, puede llegar a ser elevado ya que el planteamiento y resolución de los movimientos es complejo, siendo necesaria una gran coordinación de cada elemento para preveer posibles respuestas del ordenador. Como todos los grandes juegos de estrategia, este MALVINAS 82 te hará descubrir este mundo que guarda interesantes sorpresas en su interior.

La victoria se alcanzará después de superar un determinado número de partidas, que irán desde 25 en el nivel inferior a 30 en el nivel 5.

Tus tropas aparecerán situadas en un mapa que señalará la posición de tus unidades; tácticamente es muy importante para que planees tus movimientos con lógica.





El manejo de tus tropas es semajante al empleado en otros programas de estrategia. En la pantalla encontrarás, además de indicaciones imprescindibles para tu control, un menú de instrucciones que te permitirá conducir tus tropas del modo que estimes más conveniente ya que las posibilidades de acción son múltiples. Resumiendo, muchas posibilidades de fácil manejo son las que contiene este MALVINAS 82.

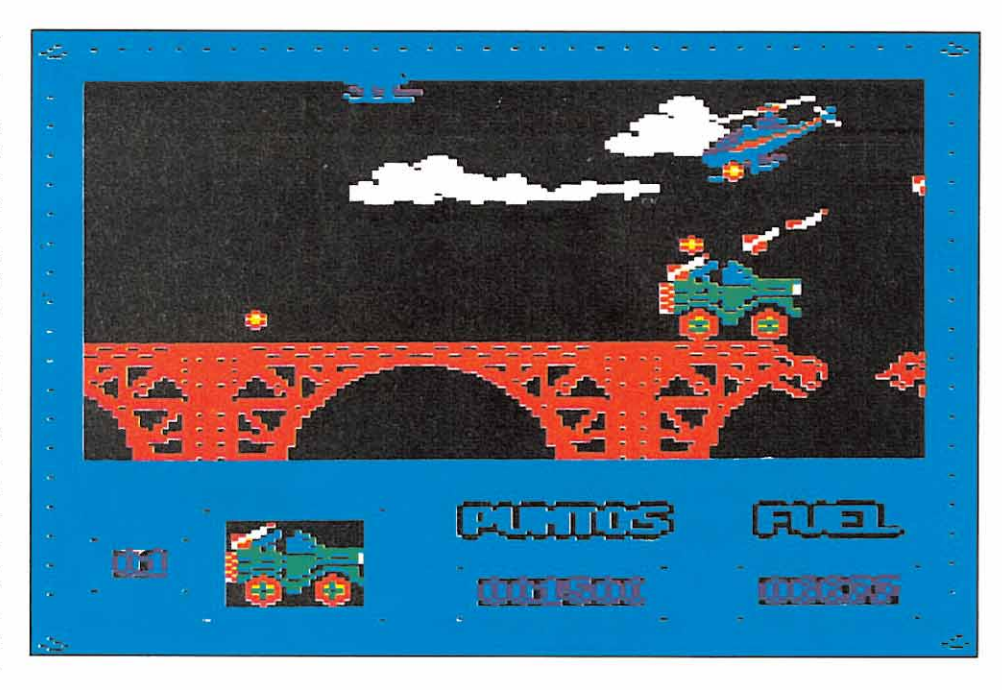
Nadie ha dicho que los programas de estrategia sean algo fácil, son todo un reto para un reducido grupo de usuarios de ordenadores que no temen estrujar su cerebro ante programas que merecen la pena. No temas incorporarte a esta aventura, seguro que sales ganando, y esperas con impaciencia que aparezcan más programas de estrategia para completar tu colección.

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	

ARMY MOVES

Amstrad

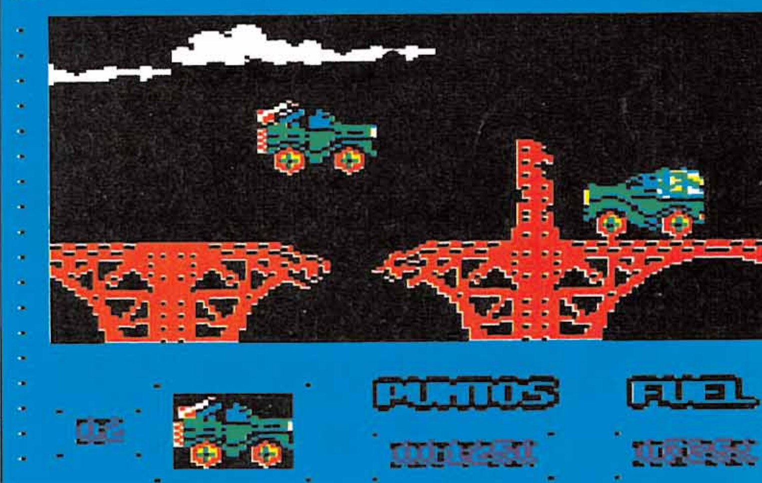
Dinamic



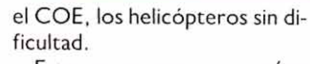
Hace algunas semanas os anunciamos de la forma más confidencial que conocemos, la inminente aparición de nuevos e interesante programas de Dinamic. Entonces os hablamos de ARMY MOVES y lo que presumía ser un buen programa. Hoy es una realidad. Derdhal, el destacado miembro del COE protagonista de esta aventura recorrerá con gran habilidad las distintas fases de que consta el juego; de lo contrario esta importante misión quedará reducida a un breve paseo por zona enemiga. ¿Para qué este recorrido turístico?. Sencillamente debes atravesar las líneas enemigas para recuperar el plano de una bomba de partículas que amenaza la seguridad de la tierra.

La primera fase te situará sobre un sofisticado jeep de combate que permitirá sortear los obstáculos, que no es nada fácil. Deberás sustraer un helicóptero y sólo entonces podrás ver el mar.

Como ya está bien de utilizar los medios de transporte públicos, es el momento de someter a tus piernas a un duro entrenamiento y demostrar tu agilidad esquivando enemigos. Se inicia así la operación camuflaje: llega al cuartel enemigo, busca y revuelve por donde tu olfato te indique, para recuperar los planos de la bomba que sin ninguna duda estarán en la caja fuerte.



ARMY MOVES es un programa excepcional, en el que Dinamic para no perder las buenas costumbres se ha superado en los gráficos. El movimiento es muy bueno, y si no lo creéis, esperar a ver jeeps voladores, al joven Derdhal dar ágiles saltos a velocidades vertiginosas o dirigir, como le enseñaron en


el COE, los helicópteros sin dificultad.

Este programa, que reúne múltiples escenarios y todas las


características de variados programas arcade, combinadas con una nota de vídeoaventura le convierten en una obra maestra. Los adictos del joystick lo van a pasar de miedo luchando como locos frente a miles de enemigos que aparecerán por los inhóspitos territorios que sirven de escenario a este nuevo producto con sello español. Apuntaros a la juerga, disparar a matar es el mayor vicio de los usuarios de ordenadores; vosotros no querréis ser una excepción.





Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●	●	

CONCURSO

Este magnífico equipo puede ser tuyo

La pantalla enigmática

Volvemos a incluir este mes una nueva pantalla enigmática que estamos seguros todos vamos a encontrar.

La pantalla enigmática del último número se encontraba en la página 20, concretamente en el juego Goonies donde aparecía el protagonista del Ramón Rodríguez.

UN EJEMPLO PRÁCTICO

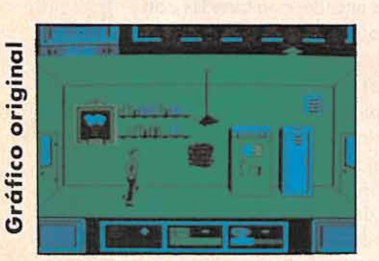
En la pantalla de la izqda. encontramos una máquina de bebidas de color verde que pertenece al juego que aparece en la parte derecha.

PANTALLA ENIGMATICA

Gráfico falso



Gráfico original



BASES

1. El juego consiste en encontrar entre todas las fotos pertenecientes a las pantallas de juegos que aparecen en la revista, una a la que denominaremos la PANTALLA ENIGMÁTICA.

2. Dicha pantalla se puede reconocer porque en ella aparece un elemento que no pertenece a ese juego, pero que se encuentra añadido como si fuera una parte más, integrante del mismo.

3. El elemento puede ser cualquier objeto, personaje o gráfico de un juego, que pertenezca a otra de las pantallas que se encuentran en ese mismo número de la revista.

4. Una vez localizada la PANTALLA ENIGMÁTICA y el elemento intruso de la misma, habrá que indicarlos en el cupón que a tal efecto incluimos en esta misma página, tras lo cual procederéis a recortarlo y meterlo en un sobre que habrá que enviar a la siguiente dirección:

Concurso La pantalla enigmática
MICROMANÍA
Carretera de Irún, Km 12,400
Madrid

5. El plazo de admisión de respuestas será hasta el día 30 del mismo mes de la publicación de la revista. Cartas con matasellos posterior a esta fecha no entrarán en sorteo.

6. Entre todos los acertantes se efectuará un sorteo, ante notario, en el que habrá dos ganadores, a los que corresponderá como primer premio un equipo de Alta Fidelidad, marca Investrónica, modelo CD-300 hf, y como segundo premio una bicicleta de carreras, marca Rabasa-Derbi, modelo Corsa especial 10 velocidades. El premio será enviado a los afortunados mediante agencia de transporte puerta a puerta (transporte por carretera para la península y marítimo para las islas), corriendo los gastos de envío por cuenta del premiado.

7. El sorteo se celebrará en Madrid, la primera quincena del mes siguiente al de la publicación de la revista. Un acta notarial del sorteo será facilitada a todo aquel lector que la solicite, hasta tres meses después de transcurrido el sorteo.

8. El agraciado recibirá comunicación personal por correo certificado. El resultado será publicado en MICROMANÍA dos números después al de la convocatoria del concurso.

9. Cualquier supuesto que se produzca, no especificado en estas bases, será resuelto por Hobby Press, S.A.

Nombre .... Edad ....

Domicilio .... Provincia ....

C. postal .... Teléfono ....

Ordenador ....

Página donde se encuentra la pantalla enigmática ....

Nombre del juego ....

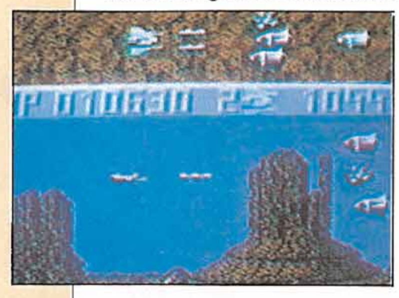
LO NUEVO

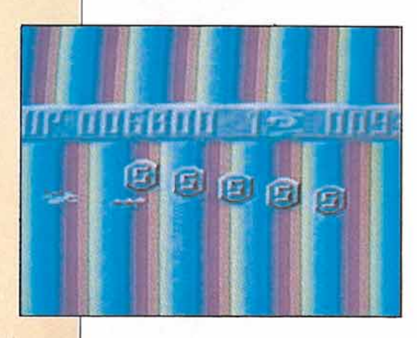
SANXION

Commodore

Thalamus

No os descubriríamos nada nuevo si decidiéramos hacer una larga disertación sobre las posibilidades en materia de juegos del Commodore. Los programadores de Sanxion han sabido aprovechar al máximo estas posibilidades para crear un adictivo programa dotado de unas cualidades sonoras excepcionales.





El objetivo del juego es simple: te sitúas a los mandos de una sofisticada nave para destruir todo lo que se cruce en tu camino.

Sanxion, perfectamente organizado por sectores, tiene dos niveles de juego que se entremezclan; el primero es el combate y el segundo, el entrenamiento, al que te sometes entre combate y combate para que no te tomes ni un respiro.

Si eres un experto en la cuestión del disparo, recorrerás todo el planeta atravesando las diferentes fases con una dificultad creciente. Sanxion pertenece al tipo de juegos que se dedican a la trepidante misión de acumular puntos; para que esta loca carrera tenga algún incentivo más, acompañará tu buen hacer con naves de regalo cada 10.000 puntos. Todo no iba a ser disparar a lo loco, por eso algunas estaciones regeneradoras estarán protegidas por barreras que complican el asunto, exigiendo algo más que habilidad.





Sanxion es un arcade que cumple a la perfección la misión de entretener. Las dos vistas del escenario y el excelente sonido, que adelanta acontecimientos además de acompañar cada movimiento, sitúan a Sanxion en el puesto de honor de cuantos programas han aparecido en los últimos meses para Commodore.

Adicción	●	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	●

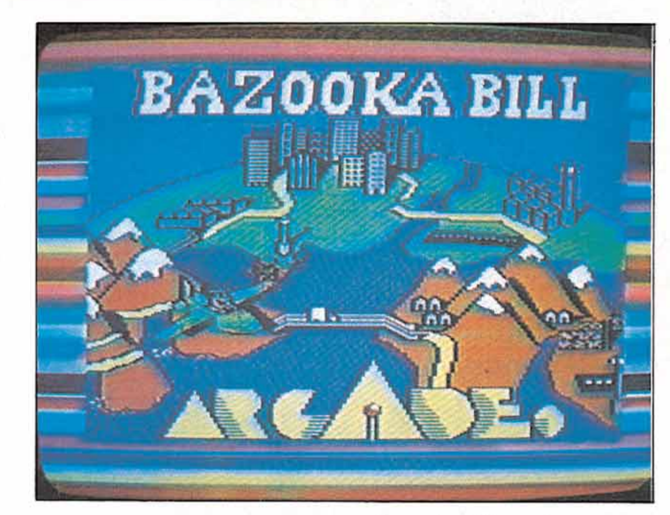
BAZOOKA BILL

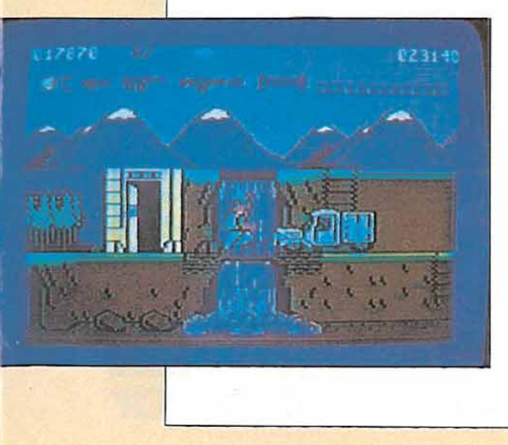
Commodore

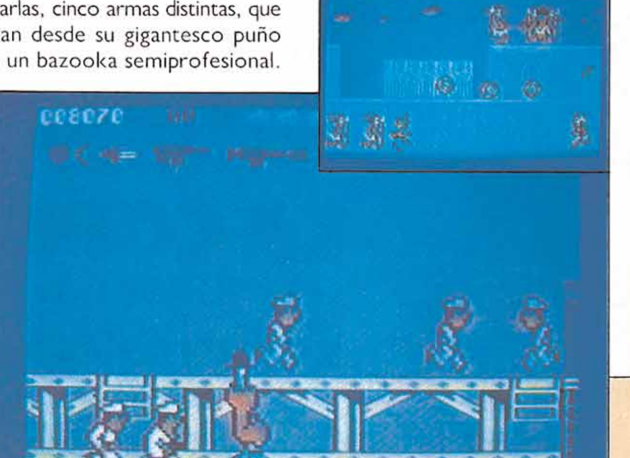
Arcade Soft

Sólo había un hombre en la Tierra capaz de enfrentarse a una situación semejante. Bazooka Bill estaba acostumbrado a que sobre sus fornidos hombros recayeran responsabilidades semejantes, aunque desde hacía algún tiempo había comentado a sus más íntimos amigos su deseo de abandonar el ajetreado mundo de la búsqueda de generales secuestrados. Para culminar su brillante carrera nada mejor que lanzarse a recorrer alguna que otra isla del Pacífico para encontrar al despistado general Macarthur, presumiblemente en las garras de una peligrosa organización revolucionaria.

Bazooka Bill está dotado de una increíble agilidad, producto de su extenso conocimiento en operaciones similares. La experiencia es su principal virtud, sólo de ti depende aprovechar la oportunidad de ayudar a un héroe en el perfecto manejo del armamento que encontrará por el camino. Bazooka Bill podrá utilizar, si consigue localizarlas, cinco armas distintas, que van desde su gigantesco puño a un bazooka semiprofesional.







Bazooka Bill es un programa arcade por excelencia, que une al excelente sonido característico del Commodore unos gráficos agradables y un movimiento adecuado. Los adictos del joystick —ya que sólo se puede jugar con joystick— podrán pasar muchas horas seleccionando armas y disparando siempre a matar.

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

TU PROGRAMA DE RADIO claro!



AUDISON2

- Entrevistas a fondo
- Exitos en Soft
- Noticias en Hard
- Concursos

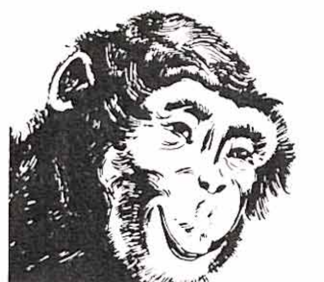
Prográmatelo: Sábados tarde de 5 a 7 horas.
En directo y con tu participación.

LA COPE A TOPE.

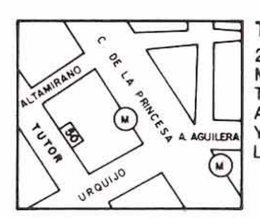
— RADIO POPULAR 54 EMISORAS O.M. —

COPE rp

En Barcelona Radio Miramar



COCONUT INFORMATICA



TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SABADO

EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTÁ EN COCONUT
LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRÍBENOS!!

AMSTRAD

ALIENS	2.100
ALIENS	3.200-D
ANTIRAID	2.200
AVENGER	3.200-D
ASTERIX	2.200
ART STUDIO	5.500-D
BASKET BALL	2.300
BREAK THRU	2.500
BREAK THRU	3.200-D
COBRA	2.200
COBRA	3.200-D
CAULDRON II	2.200
CAULDRON II	3.200-D
CRAFTON I XUNK	2.300
CRAFTON I XUNK	3.100-D
COLSSUS CHESS 4	3.400-D
DEEP STRIKE	2.300
DRAGON'S LAIR	2.200
DRAGON'S LAIR	3.200-D
ELEKTRA GLIDE	3.400-D
ELEKTRA GLIDE	2.200
ELITE	3.400
ELITE	4.400-D
FERNANDO MARTÍN BASKET	2.100
FERNANDO MARTÍN BASKET	3.200-D
FUTURE KNIGHT	2.200
FUTURE KNIGHT	3.200-D
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	2.200
GREAT ESCAPE	2.300
GOONIES	2.300
GAUNTLET	2.300
GAUNTLET	3.200-D
GAME OVER	2.200
GAME OVER	3.200-D
GALVAN	2.100
GHOSTS'N GOBLINS	2.000
GHOSTS'N GOBLINS	3.000-D
HOWARD THE DUCK	2.200
HACKER II	2.300
HARRIER STRIKE FORCE	1.900
HARRIER STRIKE FORCE	3.200-D
IKARI WARRIORS	2.400
IKARI WARRIORS	3.500-D
JAIL BREAK	2.200
JAIL BREAK	3.700-D
KOMAMI'S COIN HITS	2.400
KOMAMI'S COIN HITS	3.400-D
MULTIFACE TWO	16.500-K
MIRAGE IMAGER	10.000-K
LIGHT FORCE	2.300
MUSIC SYSTEM	4.400-D
MACADAM BUMPER	2.100
MACADAM BUMPER	3.200-D
NOSFERATU	2.300
PAPER BOY	2.200
REVOLUTION	2.100
SHAOLIN'S ROAD	2.200
SAMANTHA FOX	2.000
SKY FOX	2.200
THAI BOXING	2.200
THAI BOXING	3.200-D
THEY SOLD A MILLION 3	2.400
THEY SOLD A MILLION 3	3.400-D
TOP GUN	2.200
TOP GUN	3.200-D
TENNIS 3D	2.200
WINTER GAMES	2.200
WINTER GAMES	3.200-D
XEVIOUS	2.300
XEVIOUS	3.200-D
XARQ	2.200
ZOMBIE	3.400-D
1942	2.200
3D GRAND PRIX	2.200
3D GRAND PRIX	3.100-D
500 CC GRAN PRIX	2.300
500 CC GRAN PRIX	3.600-D
PCW 8256 BATMAN	3.200
PCW 8256 BRIDGE PLAYER	3.400
PCW 8256 CYRUS II CHESS	3.200
PCW COLOSSUS CHESS 4	3.400
PCW 8256 FAIRLIGHT	3.400
PCW 8256 HARRIER STRIKE FORCE	4.200
PCW 8256 TOMAHAWK	4.200
PCW 8256 JOYS-TICK + INTERFACE	7.000

SPECTRUM

ANTIRAID	2.000
ALIENS	2.200
AVENGER	2.000
ARQUIMEDES XXI	2.000
ARMY MOVES	2.200
AFTER THE WAR	2.200
ASTERIX	2.000
BREAK THRU	2.200
BOBBY BEARING	2.000
BIGGLES	2.000
BOMB JACK	2.200
BATMAN	2.000
CONQUESTADOR	2.200
COBRA	2.000
CYRUS II	2.700
COMPUTER HITS 3	2.400
CAULDRON II	2.000
COMMANDO	2.200
DRAGON'S LAIR	2.000
DANDY	2.200
DEACTIVATORS	2.200
ELITE	2.900
EIDOLON	2.200
FERNANDO MARTÍN BASKET	2.200
FUTURE KNIGHT	2.000
FAIRLIGHT II	2.200
FIST II	2.200
FROST BYTE	2.000
FIRE LORD	2.000
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	2.200
GOONIES	2.200
GREEN BERET	2.000
GAUNTLET	2.200
GAME MOVER	2.200
GREAT ESCAPE	2.000
GALVAN	2.000
GHOSTS'N GOBLINS	2.000
HEARTLAND	2.200
HIJACK	2.200
HOWARD THE DUCK	2.200
HACKER II	2.200
HARRIER STRIKE FORCE	2.400
INFILTRATOR	2.200
IMPOSSIBLE MISSION	2.200
JAIL BREAK	2.000
JACK THE NIPPER	2.000
KONAMI'S GOLF	2.000
LIGHT FORCE	2.200
MERMAID MADNES	2.200
MOVIE	2.000
NIGHT MARE RALLY	2.000
NOW GAMES 3	2.400
PAPER BOY	2.000
PRODIGY	2.200
PHANTOMAS II	2.000
REVOLUTION	2.200
SCOBIDOU	2.000
SHOLINS ROAD	2.000
SKY FOX	2.200
TRIVIAL PURSUIT	3.400
TOP GUN	2.000
THEY SOLD A MILLION 3	2.400
THANATOS	2.000
TEMPEST	2.200
THE ARTIST	2.200
TENNIS	1.500
URIDIUM	2.000
WINTER GAMES	2.200
XARQ	2.200
4 SUPER 4	2.400

JOYSTICK:

QUICK SHOT I	1.100
QUICK SHOT II	1.600
QUICK SHOT II TURBO	3.400
SPEED KING	2.600
PRO 5000	3.400

- IVA INCLUIDO
- TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELÉFONO

D = DISCO
K = CARTUCHO

MSX

ANTARTIC ADVENTURE	4.500-K
HYPER RALLY	4.500-K
HYPER SPORT I	4.500-K
HYPER SPORT II	4.500-K
HYPER SPORT III	4.500-K
JAIL BREAK	4.500-K
KINGS VALLEY	4.500-K
KNIGHT MARE	4.500-K
KONAMIS BILLARDS	4.500-K
KONAMIS BOXING	4.500-K
KONAMIS GOLF	4.500-K
KONAMIS SOCCER	4.500-K
KONAMIS TENNIS	4.500-K
MONKY ACADEMY	4.500-K
NEMESIS	4.500-K
PING PONG	4.500-K
ROAD FIGHTER	4.500-K
SKY JAGUAR	4.500-K
SUPER COBRA	4.500-K
THE GOONIES	4.500-K
TIME PILOT	4.500-K
TRACK "N" FIELD I	4.500-K
TRACK "N" FIELD II	4.500-K
YIE AR KUNG FU 1	4.500-K
YIE AR KUNG FU 2	4.500-K
YIE AR KUNG FU 3	4.500-K
AVENGER	2.200
BATMAN	2.200
CYBERUN	2.200
COMPUTER HITS 3	2.400
DESOLATOR	2.200
DAMBUSTER	2.300
FUTURE KNIGHT	2.200
FERNANDO MARTÍN BASKET	2.200
FIVE STAR	2.400
INTERNATIONAL KARATE	2.200
JACK THE NIPPER	2.200
MASTER GAMES	2.800
MSX CLASSICS	2.400
SAMANTHA FOX	2.000
SPITFIRE 40	2.200
TRAIBLAZER	2.200
WAY OF THE TIGER	2.200
WINTER GAMES	2.300

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

.... TEL. ....

TÍTULOS: .... PRECIO: ....

TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

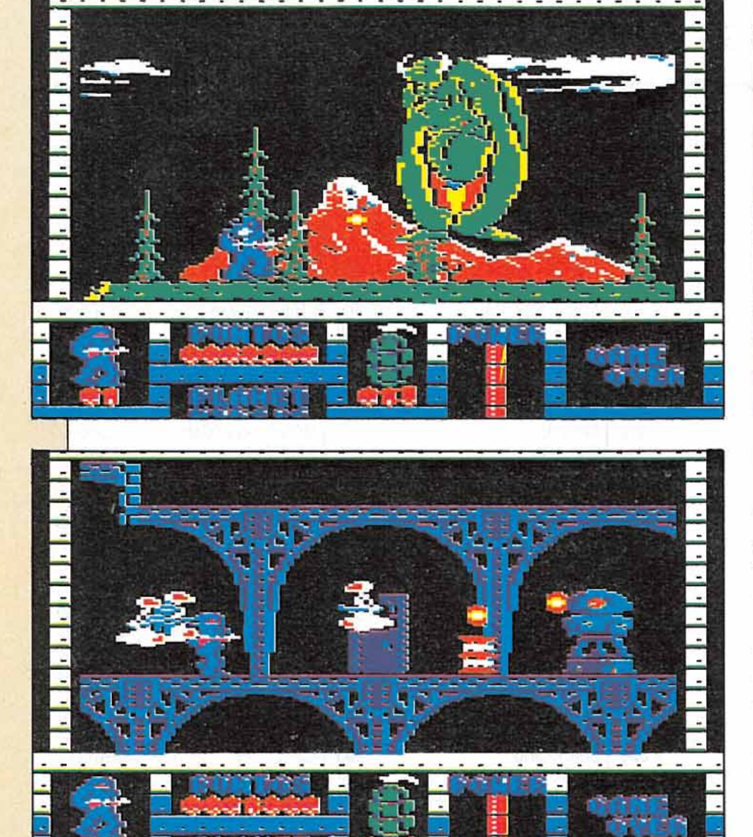
☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

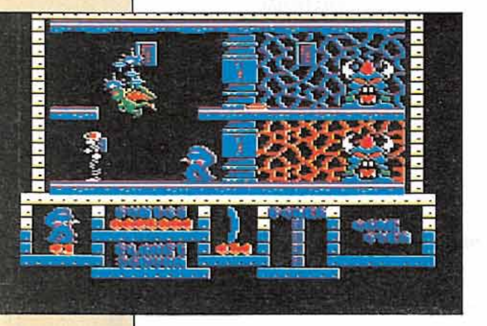
LO NUEVO

GAME OVER

Amstrad
Dinamic

Si os interesa visitar exóticos planetas en una galaxia desconocida, Dinamic puede solucionaros este viaje de placer con su nuevo programa Game Over. A simple vista, lo primero que llama la atención son los

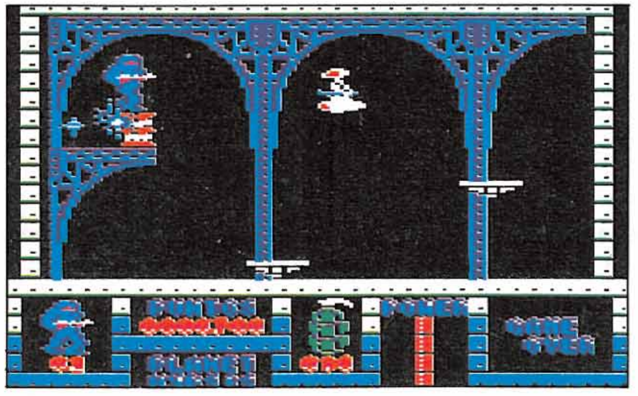




impresionantes gráficos que ambientan este arcade, en el que Dinamic, para no perder las buenas costumbres, ha decidido superarse. Dejando de lado estas vistosas notas gráficas, Game Over guarda interesantes sorpresas que analizaremos con más detalle unas líneas más adelante para que no desesperéis.

El argumento de esta obra, que bien podría ser la base de una próxima adaptación cinematográfica, tiene como escenario una galaxia lejana donde la poderosa y despampanante Gremla —como bien se aprecia en la carátula del programa— se dedica a pasar sus días





sometiendo a sus vecinos con ayuda de un ejército de Terminators. En las mejores películas el bueno, en este caso el lugarteniente Arkos, decide dejar de ir de tonto por la vida y pasándose a las filas enemigas, el despechado y fiel Arkos tiene un único objetivo en su mente de metal, acabar con Gremla y su poderoso ejército.

Game Over, en el más puro estilo «destruye lo que puedas», consta de dos fases donde podrás demostrar que tus reflejos y tu habilidad tras muchos siglos de experiencia son casi insuperables. La primera fase, también conocida como la aventura en el planeta cárcel, enfrentará al valiente Arkos al ejército de Terminators de seguridad de Gremla y a bichos que no nos atrevemos a describir. Encontrarás bidones que Arkos destruirá con el disparo de su sofisticada arma láser; como recompensa, algunos de los bidones esconderán corazones que aumentarán su energía, otros descargas eléctricas que rodearán con un alo de luz a Arkos y los más peligrosos con bombas que acabarán con la vida de nuestro protagonista.

La fase dos se desarrolla en el planeta-palacio imperial donde ascensores de insospechada precisión le permitirán desplazarse por el edificio. En ambas fases la técnica de juego es sencilla, lo que no quiere decir que resulte fácil conseguir destruir el palacio imperial. Game Over es un programa arcade de habilidad; esto significa que cada movimiento está perfectamente estudiado si no quieres perder una de tus vidas. De paso, deberás destruir a los múltiples servidores de Gremla.

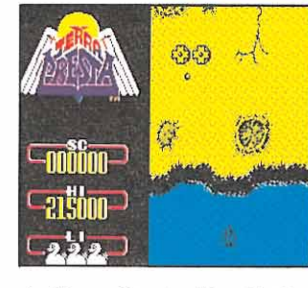
Game Over es un buen programa, con efectos innovadores de gran originalidad. Si lo dudáis visitar la pantalla dominada por un enorme bicho verde; la pantalla vibrará con sus saltos y no será porque hayáis perdido una lentilla.

Adicción	•	•	•	•	
Gráficos	•	•	•	•	•
Originalidad	•	•	•		
Valoración	•	•	•	•	

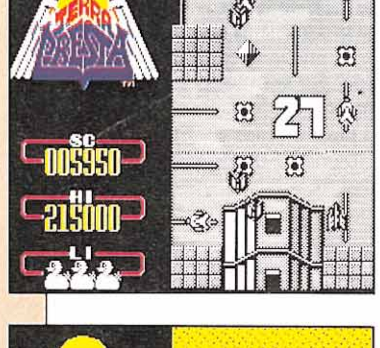
TERRA CRESTA

Spectrum
Imagine

Los programas arcade que suelen ser conocidos como «dispara a lo loco pero con precisión», tienen en Terra Cresta el mejor ejemplo de cómo regresar a las originarias máquinas de marcianos con un elevado grado de calidad. Terra Cresta no sonará a nuevo a los conocedores del tema, por que hace ya algún tiempo las máquinas de videojuegos congregaban a un enorme número de jugadores y mirones en torno a este gran programa. Imagine ha conseguido una buena adaptación a Spectrum de este popular juego, con las diferencias lógicas entre ambas máquinas.









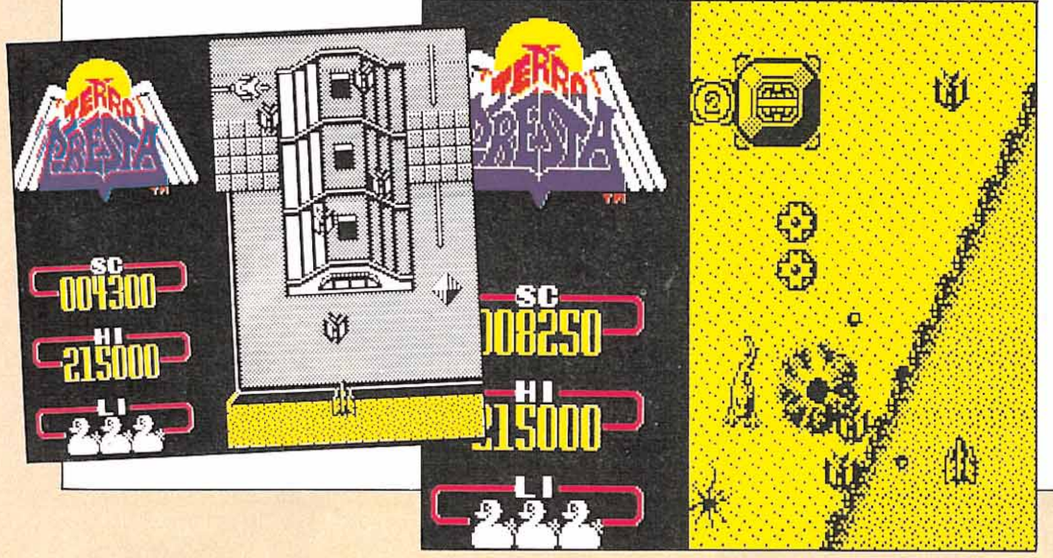
Te convertirás en el capitán de Terra Cresta. Tu objetivo es recorrer el mayor número de fases posible con una sola meta: alcanzar la formación Terra Cresta. A medida que avances, nuevas naves se unirán a tu desamparada nave, pero sólo si tienes la puntería necesaria para atinar en los centros de control que se sitúan en la base del planeta. Terra Cresta permite acaparar puntos a diestro y siniestro, lo que todo experto jugador apreciará, sobre todo, si tiene en cuenta que los blancos son muchos y los enemigos están dotados de una tremenda facilidad para cruzarse en tu camino.

La respetable recogida de puntos va unida en Terra Cresta a una dificultad mayor: conseguir ensamblar las nuevas naves para alcanzar el modo formación. El procedimiento a seguir está claro: cuando divises una nave en estado de reposo dispara con precisión al centro de control situado junto a la zona de despegue; si atinas, la nave despegará y durante su recorrido, antes de regresar a la base, debes conseguir situarte a su altura. ¡Ensamblaje perfecto! Este proceso se repetirá cuando encuentres nuevas naves, aunque también aumentará de forma paralela al número de naves, la cantidad de los centros de control.

Por lo demás, poco queda por contar de Terra Cresta si nos atenemos a la técnica de juego, ya que tu ocupación te limita a la hora de echarle imaginación al asunto, aunque sí será un perfecto entrenamiento de puntería y precisión.

Terra Cresta es un inquietante programa acompañado por gráficos adecuados que con un buen scroll consigue que nuestra nave se deslice por el complejo laberinto acumulando puntos y destruyendo insípidos enemigos. Imagine ha conseguido adaptar este popular programa a la pequeña pantalla, solucionando el inconveniente económico que suponía el programa original. Los clásicos arcade, siguen acaparando la atención de los consumidores de software de acción; Terra Cresta es un buen ejemplo con el grado justo de dificultad para situarlo en la cumbre de los adictivos programas de ordenador.





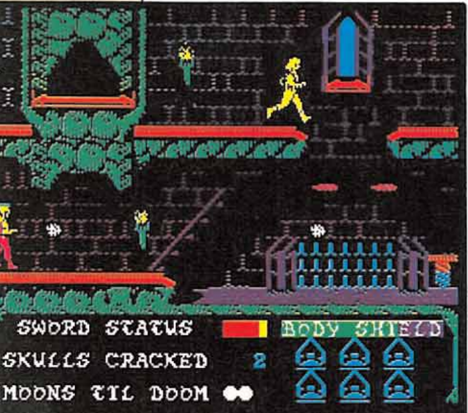
Adicción	● ● ● ●
Gráficos	● ● ●
Originalidad	● ● ●
Valoración	● ● ●

LO NUEVO

MASTERS OF THE UNIVERSE

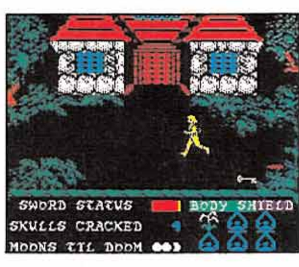
Spectrum
U.S. Gold

Los pequeños, y no tan pequeños, de la casa seguro que conocen por lo menos de oídas las hazañas de los masters del universo que en pequeñas dimensiones y convertidos en muñecos han amenizado tardes aburridas empleando grandes dosis de imaginación.



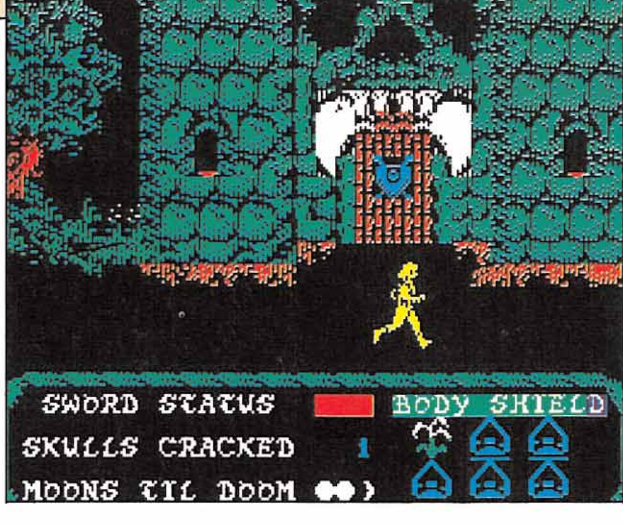






Ahora, como era de esperar, las aventuras de estos populares personajes se han convertido en la esencia de este programa de ordenador que U.S. Gold ha puesto en escena.

El protagonista de esta videoaventura, He-Man, se enfrentará a Skeletor, quien valiéndose de no se sabe qué artes ha descubierto la poderosa Piedra de Ilearth ocupando el castillo Grayskull. He-Man sólo debe entrar en el castillo y destruir la piedra. Sencillo, ¿no? Pues, no. Skeletor, que es un chico listo, ha protegido la piedra con su magia y, por si fuera poco, la única persona que puede ayudarte, Orko, ha caído presa de su propio hechizo quedando prisionero en una de las torres del castillo. He-Man debe buscar a Orko, facilitarle los ingredientes del hechizo necesario para covertir su espada en un potente demoledor de átomos y destruir la piedra.



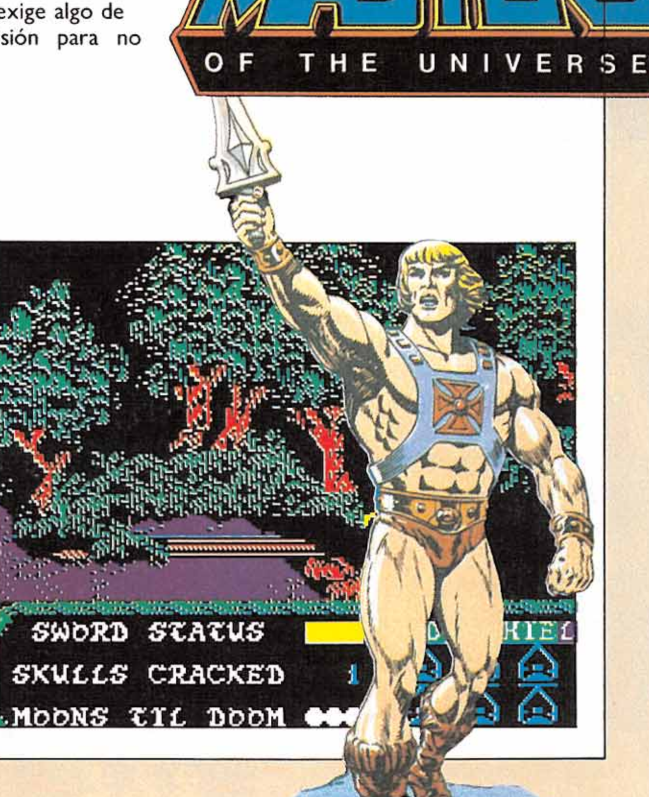
Un argumento interesante para un programa de peculiares características. Vamos por partes. Cuando Masters del universo cayó en nuestras manos la primera impresión para seros sinceros, no fue muy buena. Nos explicamos: el decorado no estaba mal, los gráficos eran vistosos y el argumento parecía interesante, pero, cuando nuestro protagonista apareció en la pantalla, comprobamos anonadados cómo se desplazaba sobre un cuadriculado fondo que hacía que He-Man tapara el escenario; lo que nos hace pensar que la técnica de sprites no está nada depurada.

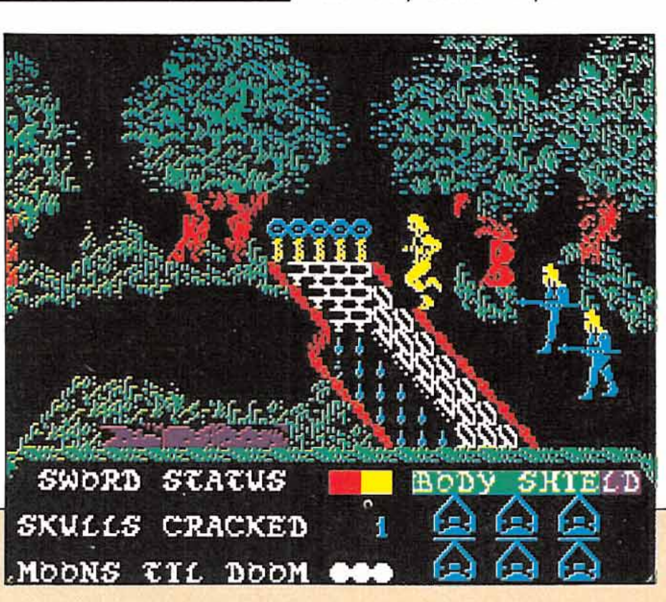
Por lo demás, los movimientos y posibilidades de He-Man son variados, aunque resulta muy curioso ver al ágil protagonista dar saltos como una rana. Masters del universo es una videoaventura que exige algo de precisión para no correr el riesgo de desaparecer bajo efectos desconocidos.

Masters of the universe es un programa entretenido, que si bien no nos sorprende, si puede llegar a resultar interesante por su contenido y por el desarrollo de la aventura. El nuevo programa de U.S. Gold, tiene el índice adecuado de adicción. Sin grandes pretensiones Masters of the universe nos hará pasar un rato entretenido resolviendo esta fantasmagórica aventura.



Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●			
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●			

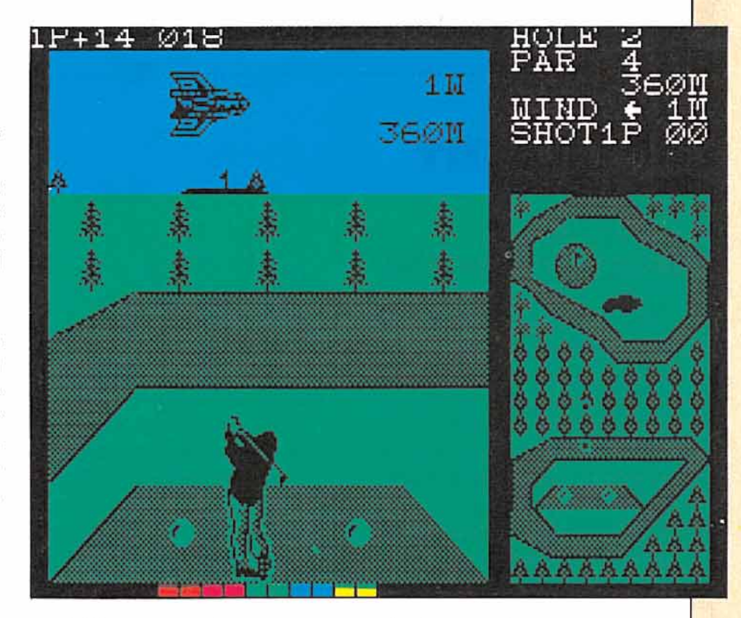


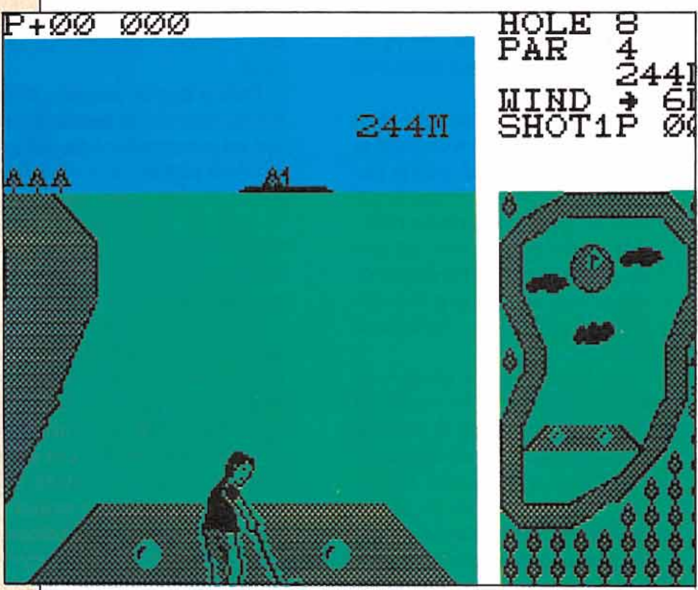


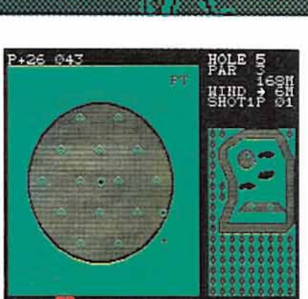
Konami's golf

Spectrum
Imagine

Para que el golf deje de ser un deporte complejo y elitista, Imagine lanza esta versión para Spectrum del popular golf de Konami que hace algún tiempo disfrutaron los usuarios de MSX. Las diferencias entre Spectrum y MSX, en materia de gráficos, son considerables, pero sin hacer comparaciones odiosas los gráficos de este golf se ajustan perfectamente al objetivo del juego, es decir, visualmente facilitan el desarrollo del juego aunque en conjunto no resulten demasiado vistosos.

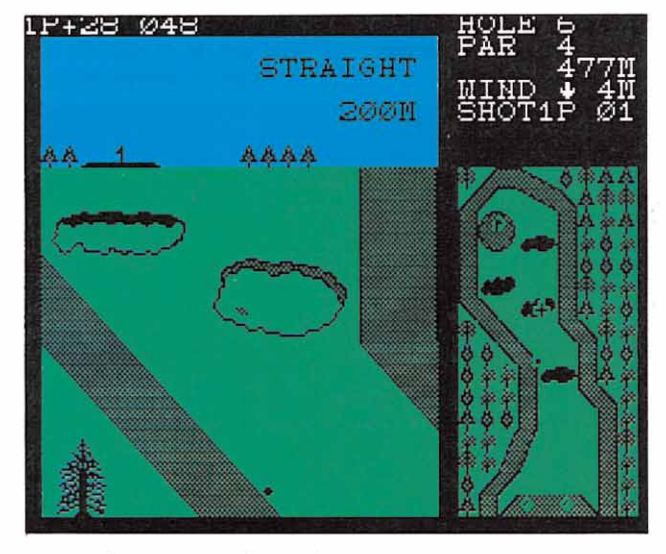




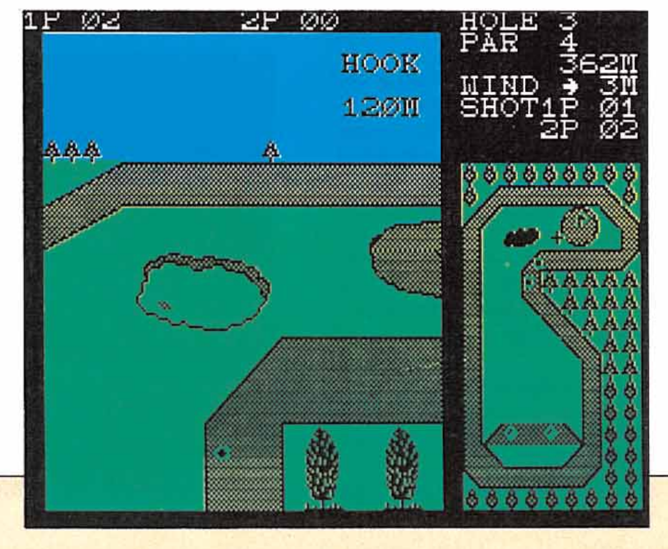


Todo simulador deportivo que se precie intenta adaptarse al máximo a la realidad en los más pequeños detalles, si el programa alcanza un nivel mínimo de calidad. El golf de Konami no iba a ser una excepción, de ahí que lo que más llame la atención es el respeto a los planteamientos originales del juego. Todos los elementos característicos de cualquier enfrentamiento golfístico tienen cabida en este original programa que cuenta en pantalla con útiles indicadores así como dos vistas panorámicas del terreno, imprescindibles para quienes se planteen en serio la práctica de este deporte, sin lanzarse a lo loco a dar golpes sin sentido ni dirección.

La práctica de este deporte, como adelantamos en las líneas anteriores, es algo compleja si no se ha tenido ningún contacto con el tema; esto puede ser un pequeño inconveniente a la hora de seleccionar palos, controlar la inclinación de la bola o coordinar adecuadamente fuerza y velocidad del viento, como si en una situación real nos encontráramos; pero al fin y al cabo nada que no se pueda superar con algo de práctica. Como consejo, sobre todo al principio, es preferible arriesgarse a jugar con un compañero igual de inexperto que nosotros, para evitar frustraciones inútiles.



Golf permite elegir entre uno o dos jugadores en dos competiciones diferentes. En la primera la victoria se alcanza al completar los nueve hoyos con el menor número de golpes posibles. La segunda opción valora cada hoyo independientemente; el ganador es quien completa cinco hoyos.



Ambas opciones resultan igualmente válidas, la elección de una u otra va en gustos, sin olvidar en ambos casos que es imprescindible usar la cabeza ya que cada movimiento forma parte de una acción global.

La calidad de este programa de Imagine es indiscutible, con diferencias considerables respecto a simuladores semejantes que marcaron la pauta para conseguir poco a poco ajustarse a las competiciones reales. Una adaptación interesante a Spectrum que hará las delicias de los incondicionales a los simuladores deportivos.

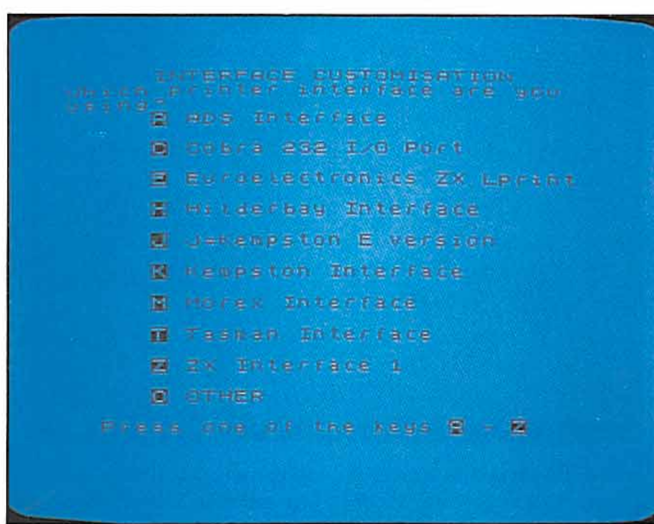
Adicción	•	•	•	
Gráficos	•	•	•	
Originalidad	•	•	•	
Valoración	•	•	•	•

TASPRINT

TASMAN
SOFTWARE LTD
SPECTRUM/AMSTRAD

Todos los poseedores de un procesador de texto tendrán conciencia de que a las grandes posibilidades del programa en la confección de textos, le sucede una total ambigüedad a la hora de obtener la copia impresa.

Nuestro texto, después de haber sido escrito con todo cuidado, sólo puede ser impreso en la letra más vulgar, la de siempre. Sólo los expertos en impresoras pueden obtener letras itálicas o enfatizadas, con la misteriosa introducción de unos impenetrables códigos antes de poner en marcha el procesador de textos.



Sabedora de las dificultades que esto entraña, Tasman Software ha realizado un producto de indudable valor para los que utilizan el ordenador a la hora de generar textos.

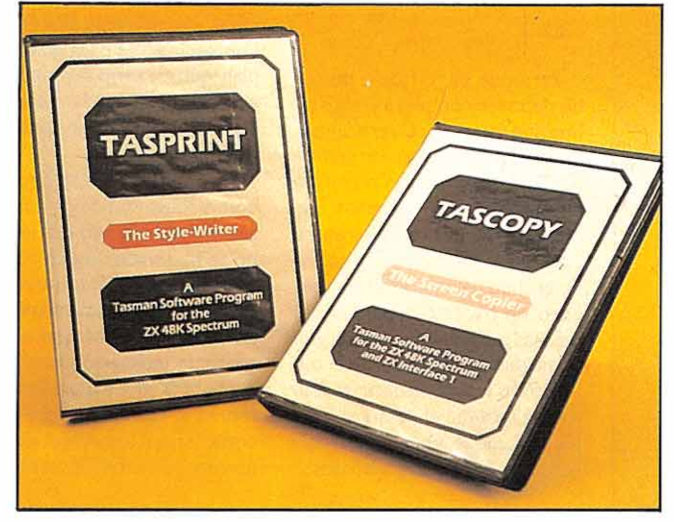
Tasprint está preparado para mezclarse con los programas de proceso de textos de la casa, con lo que se garantiza una interacción completa del software, evitando interrupciones y molestas salidas al Basic.

De esta forma, podemos utilizar Tasprint dentro del Tasword como si de un único programa se tratara, aprovechando las ventajas de los dos.

Con las aplicaciones de este programa podemos realizar verdaderas diabluras con nuestra impresora. Lo que antes era una escritura uniforme y monótona, puede transformarse en una escritura llena de enfatizados, letras en negativo, etc.

Gracias a Tasprint podemos obtener en una misma línea de texto diferentes tipos de letra, subrayado, recuadrado, negativo, enfatizado y estándar.

Un complemento idóneo para los que utilizan el ordenador para realizar documentos escritos, siempre que trabajen con el mejor procesador de textos conocido hasta la fecha para Amstrad y Spectrum; hablamos del Tasword, un programa sin igual que no es seguido ni de cerca por la competencia.



TASCOPY

TASMAN
SOFTWARE LTD
SPECTRUM/AMSTRAD

La posibilidad de realizar copias impresas de la pantalla de nuestro ordenador es un problema que, sobre todo en el Amstrad, requiriría la utilización de complicadas rutinas en Código Máquina. Gracias a la producción de Tasman Software, podemos obtener copias de la pantalla en distintos tamaños y con distintas intensidades de gris.

En el caso del Spectrum, necesitaremos un equipo mínimo de Interface I y una impresora Epson compatible. El programa es adaptado al microdrive, de forma que él mismo nos va indicando los pasos que hemos de realizar.

Esta versión admite dos tipos de copia: el primero de ellos es formato horizontal, con la posibilidad de conseguir dos tamaños; el segundo permite obtener copias tipo póster, las cuales posibilitan la obtención de distintos grados de gris en la reproducción de los colores de la pantalla.

La obtención de pósters se realiza verticalmente, haciendo que cada punto de la pantalla sea reproducido en la copia por un conjunto de puntos impresos, con los cuales se puede realizar un interesante efecto de graduación de grises para reproducir los colores de la imagen original.

La versión de Amstrad permite obtener copias en los formatos copia y póster.

El formato copia hace posible la obtención de impresiones en tamaño DIN A4; para esto, podemos elegir entre cualquiera de las siguientes posibilidades: Mode 0, en formato horizontal; Mode 1, en formato vertical, y Mode 2, también en vertical.

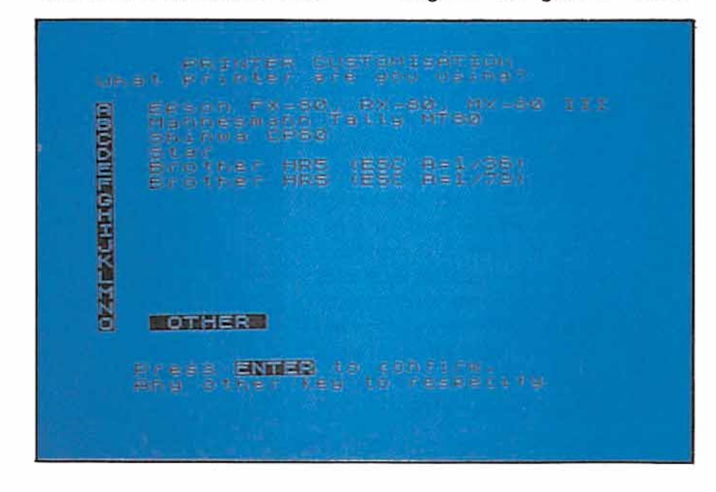
Para la opción póster, se utiliza el método de escala de grises en la reproducción del color de la pantalla. Los modos de copia son los siguientes: Mode 0 copia en dos hojas horizontales, Mode 1 Copia en cuatro hojas verticales y Mode 2, en cuatro hojas verticales.

Con este programa, los poseedores de Spectrum ampliarán las posibilidades de obtener copys de pantalla de su máquina, obteniendo pósters con graduación de grises. Los usuarios de Amstrad se harán con una herramienta imprescindible a la hora de realizar cualquier volcado de pantalla por impresora, ya sea a tamaño DIN A4 o a tamaño gigante.

TASDIARY

TASMAN
SOFTWARE LTD
SPECTRUM

Las agendas electrónicas constituyen una forma fácil y elegante de guardar todos



aquellos datos de vital importancia que hemos de usar en los días del mes.

El programa está preparado para funcionar en un Spectrum dotado al menos de un microdrive; éste ocupa una longitud en memoria de 12 K dejando libres para datos 78K. El soporte en el que suministra es la cinta, que se transfiere a microdrive automáticamente para su manejo. Cada cartucho de microdrive se utiliza para admitir los datos de todo un año.

Una vez en marcha el Tas-Diary, tenemos la pantalla dividida en los tres módulos que constituyen la agenda electrónica.

El primero de ellos es el destinado a la escritura, para lo cual disponemos por día de 18 líneas de 36 caracteres por página. La escritura se realiza en la misma forma que si de un procesador de texto se tratara; podemos borrar, escribir encima de algún mensaje, etc.

El segundo módulo nos muestra la hora y minutos en los que nos encontramos y la fecha completa en su parte inferior. El tercero contiene un calendario del mes en curso, con el día que estamos introduciendo en el diario señalado en el mismo.

Si el programa acabara donde nos encontramos, sería igual que una agenda de papel, pero Tasman ha querido que Tas-Diary sea algo más; para ello, le ha añadido una rutina de ordenación en la que empezando los apuntes con la hora de la actividad, los coloca cronológicamente.

Otra de las grandes ventajas de esta agenda es la de poder buscar a lo largo de todas las páginas cualquier palabra de 12 o menos caracteres, tantas veces como aparezca a lo largo del mes.

Los datos importantes pueden ir precedidos de asteriscos, con lo que nos aseguramos de que estos mensajes serán colocados en lo alto de la página.

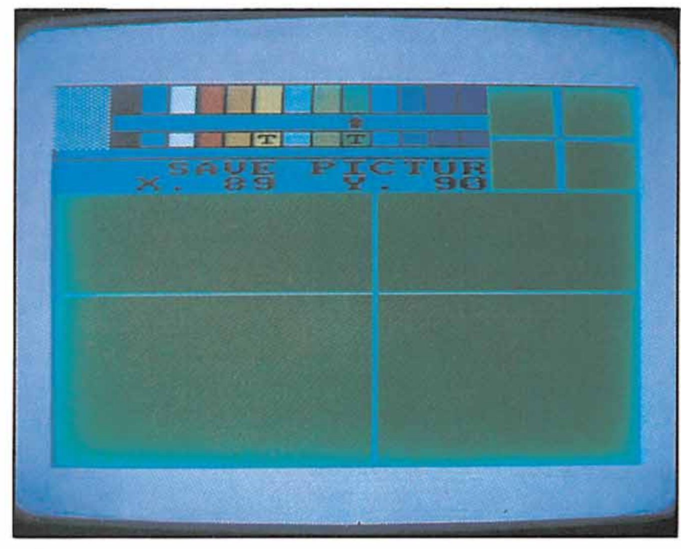
El programa está preparado para obtener copias por impresora, admitiendo la ZX el Interface 1 con salida RS232; para otros interfaces se suminstran instrucciones para la adaptación de los mismos.

Una completa agenda electrónica con reloj digital incluido, en la que no se nos escapará ni un dato; además de poder ser usada como pequeño diario, carta de menús para la semana o el mes y pequeño block de contabilidad doméstica. No se puede pedir más.

THE IMAGE SYSTEM

CRL
AMSTRAD
CPC 6128/664/464

La amplia gama de programas de dibujo existentes en el mercado tiene un nuevo compañero, The Image System, en palabras de la casa productora, un paquete de gráficos de ordenador diferente; en adición a las usuales facetas de dibujo y coloreado, ofrece las posibilidades de ampliación, mover, copiar, cambios de escala, girar e, incluso, procesar los dibujos en espacio de tres dimensiones.



El programa trabaja únicamente en el modo de mínima resolución, en el cual podemos usar hasta 16 colores simultáneamente. La pantalla contiene en su porción inferior el menú de dibujo, integrado por el espectro de colores disponibles, el indicador de color, la clase de textura y el medidor de la memoria utilizada.

Bajo éste se encuentran las coordenadas del curso de trazado, zona que también se utiliza para la emisión de mensajes. En total, el área de información del programa ocupa la cuarta parte de la pantalla, espacio debido a la considerable dimensión de los caracteres en este modo de resolución.

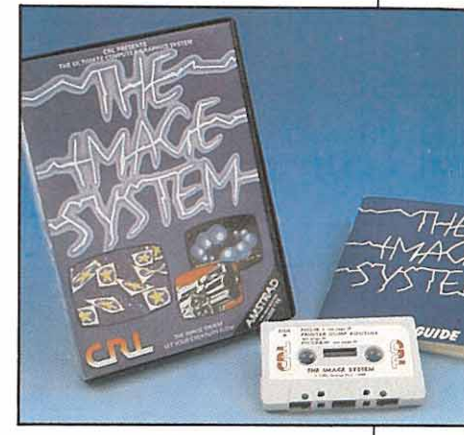
Entre las opciones de dibujo geométrico, tenemos la de dibujar punto a punto con cambio instantáneo de color, el trazado de líneas rectas entre dos puntos, la construcción de rectángulos fijando los dos vértices y la realización de círculos y elipses fijando los bordes del rectángulo circunscrito.

Para el dibujo, a todo color, podemos realizar el relleno de superdifíciles con cualquier tinta disponible en nuestra paleta. El programa también permite la utilización de 10 texturas diferentes, cada una de las cuales puede ser sustituida por nuestros propios diseños.

Una posibilidad interesante es la de crear filtros y colores transparentes. Mediante los filtros, podemos sustituir los colores de un dibujo por los que deseemos cambiando instantáneamente la tonalidad del mismo. Los colores transparentes permiten realizar superposición de imágenes sin perder las partes vistas de la imagen que se encuentra debajo.

Es importante destacar que The Image System permite mantener en memoria un total de hasta 10 figuras sin tener necesidad de pasarlas a cinta o disco, las cuales pueden ser sometidas a procesos de filtrado y transparencia.

La ampliación de sectores de pantalla permite visionar en detalle una porción de dibujo ampliada a cuatro veces su tamaño. En ella podemos realizar las modificaciones de puntos para realizar un trazado más minucioso. La porción reservada a la ampliación es de 20 cm^2, tamaño muy reducido para su total aprovechamiento.



Las características que verdaderamente distinguen a este programa de otros de su clase, son las del procesamiento tridimensional de figuras. Con ellas podemos tratar cualquiera de las figuras contenidas en memoria y transformarlas a nuestro gusto.

La figura seleccionada puede ser trasladada a lo largo de toda la pantalla colocándola en el lugar deseado por el usuario.

También podemos girarla respecto a cualquiera de los ejes, horizontal, vertical o en profundidad.

El cambio de escala nos permite alterar las dimensiones de la misma estirándola o comprimiéndola, tanto vertical como horizontalmente. De igual forma, podemos realizar ampliaciones o reducciones de la figura conservando sus proporciones.

Para los efectos tridimensionales existe el movimiento de puntos, con el que los vértices de cualquier figura pueden ser trasladados a una nueva posición produciendo deformaciones y modificaciones del estado inicial de la misma, consiguiendo simulación de perspectiva e imágenes fugadas.

The Image System es un programa especialmente realizado para dibujar a todo color, el cual ofrece un repertorio variado de opciones de trazado, si bien en comparación con otros productos del mercado es en este aspecto inferior. Sus cualidades más importantes son la de poder procesar imágenes realizando cambios de escala y, sobre todo, la posibilidad de tratamiento tridimensional por deformación de los vértices, con lo que se pueden obtener interesantes efectos.

Especial POKES

Pokes para todos los gustos y de todos los programas que realmente puedan tener interés para vosotros van a desfilar, uno tras otro y en orden alfabético, completando poco a poco una extensa lista que será la llave que os permita salvar todos los obstáculos que antes os parecían inalcanzables.

¿QUIÉNES PUEDEN UTILIZAR ESTOS POKES?

Para poder utilizar todos estos pokes será necesario que los programas de que dispongáis se puedan «mergear». Dicho esto, algunos se preguntarán ¿qué quiere decir mergear? Muy sencillo. Se puede cargar un programa sin autoejecución mediante el comando Merge y acceder de este modo al listado cargador que se encarga de introducir en memoria la información de un juego concreto.

El problema es que no siempre ocurre esto, ya que existen algunos programas que están protegidos contra este comando de tal modo que no nos permiten acceder al citado programa cargador. A éstos se les conoce normalmente como «programas protegidos».

Los pokes que incluimos a continuación sólo pueden ser introducidos en aquellos programas que nos permitan acceder al listado (mediante Merge haciendo Break) y en los que, por tanto, podremos modificar las condiciones del programa cargador.

Pero que nadie desespere porque los que dispongan de copias protegidas también podrán disfrutar de los preciados pokes siguiendo las instrucciones que se detallarán más adelante.

También es posible introducir directamente los pokes utilizando cualquier copiador por hardware de los que existen en el mercado, la mayoría de los cuales ya incorporan esta posibilidad.

¿CÓMO SE INTRODUCEN LOS POKES?

Los pasos que hay que seguir para poder utilizar los pokes que os ponemos a continuación son los siguientes:

1. Cargar la cabecera con Merge. La cabecera es siempre el primer bloque grabado en la cinta, y se le reconoce porque aparece como Program: Nombre del programa.

2. Una vez que aparezca el mensaje OK procederemos a listar el programa en la pantalla.

3. Puede ser que el listado se encuentre enmascarado y no se aprecie ningún tipo de listado en la pantalla. Para que aparezca, bastará con que cambiemos el color de la tinta y el papel por otros que nos permitan visualizar el contenido del cargador. Generalmente suele estar enmascarado con tinta y papel negro.

4. Una vez que tengamos el listado en pantalla, buscaremos el lugar donde se halle un Randomize USR o CALL en el caso de Amstrad. Estas dos instrucciones contienen generalmente una dirección de memoria que es la de ejecución del programa.

5. En el caso del Spectrum también se puede hallar la dirección de ejecución en un LET a=USR o PRINT USR.

6. El poke hay que colocarlo justo delante de cualquiera de estas instrucciones. Así, por ejemplo, si encontramos una línea como ésta:

```
10 RANDOMIZE USR 45000
```

Habrá que introducir el poke justo delante de esta instrucción:

```
10 POKE 34567,201: RANDOMIZE USR 45000
```

En el caso de Amstrad es igual pero con el comando CALL.

7. Los usuarios de Spectrum pueden encontrarse en algunas ocasiones con la dificultad adicional que supone que en el listado aparezca una línea 0. Para cambiarla y poder editarlo bastará con teclear POKE (PEEK 23635)+(PEEK 23636) * 256+1.1 y después introducir el poke tal y como explicamos en el último punto.

IMPORTANTE

Cuando en algunos de los pokes encontremos una «n» minúscula en lugar de un número, debemos introducir un número comprendido entre 0 y 255, ya que en una sola dirección no puede ser introducido un número superior a esta cantidad. En algunas ocasiones encontraremos el símbolo de menor y un número; deberemos introducir un número menor del indicado; por ejemplo, si aparece 127, podríamos introducir un número entre 0 y 127.



SPECTRUM

1942

52471,0
52472,0
52473,0 VIDAS INFINITAS

52492,0:52493,0:52494,0
VIDAS INFINITAS SIN MARCADOR

52453,61:52457,0:52458,0
AUMENTAR EL NUM. STAGE
52288,n EMPEZAR CON PUNTUACION

AD ASTRA

35853,0 VIDAS INFINITAS

AIRWOLF

23377,0 VIDA INFINITA

ALCHEMIST

47544,201 STAMINA INFINITA

47599,201 ENERGIA DE CONJURO INF
INFINITA

ALIEN 8

44246,0 VIDAS INFINITAS
49078,201 INMOVILIZAR OBJETOS
44460,201 TIEMPO INFINITO
65535,n n= VIDAS n<127
43753,201 INDESTRUCTIBLE

ALIEN HIGHWAY

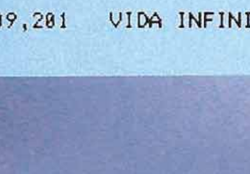
43626,201 ENERGIA INFINITA
39412,201 " "

ANDROIDE II

52258,24 VIDAS INFINITAS
53894,0 TIEMPO INFINITO

ANTIRIAD

23309,201 VIDA INFINITA



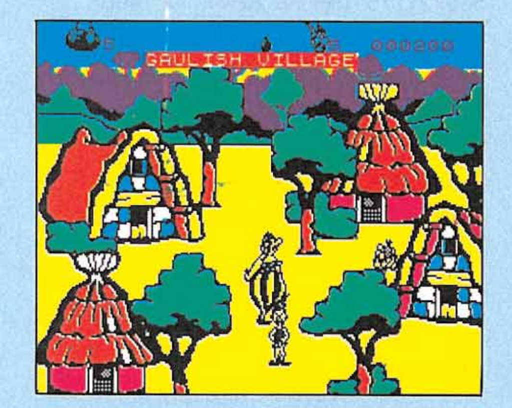


ARC OF YESOD

47765,0:47766,0:47767,0:47768,0
47780,0:47781,0:47782,0:47783,0
VIDAS INFINITAS
50930,201 SIN ENEMIGOS GOMOSOS
49395,201 SIN ENEMIGOS NORMALES

ARCADIA

25776,0 VIDAS INFINITAS
27334,n NUMERO DE VIDAS
27339,n VALOR DEL TIEMPO



ASTERIX

36723,0
36724,0
36725,0
36726,0 VIDAS INFINITAS

ASTRO BLASTER

23696,n n=NUMERO DE VIDAS
27422,0 VIDAS INFINITAS
27636,n n=NUMERO DE METEORITOS
26672,n n=NUMERO DE ENEMIGOS
27635,201 SIN METEORITOS NI BOLA
28289,201 ELIMINAR BOLA
26945,201 SIN DISPAROS ENEMIGOS

ASTRO CLONE

58760,167 FACILITAR JUEGO
53673,0 OXIGENO INFINITO
54819,0 NAVES INFINITAS
56502,0 MUNICION INFINITA
54802,1 ASTRONAUTAS INFINITOS



ATIC ATAC

36519,0 VIDA INFINITA

AUTOMANIA

62615,201 TIEMPO INFINITO
47325,0 CAIDA SIN EFECTO
64640,201 ANTICHOQUE RUEDAS
64968,167 VIDAS INFINITAS
64413,201 ANTICHOQUE ANALIZADOR

64603,201 " OBJETOS FIJOS

64554,201 ANTICHOQUE VENTILADORE
62230,201 JUEGO RAPIDO
62220,201 JUEGO SUPER RAPIDO

AVALON

23782,2
23876,201
23878,204
23879,227 FACILITAR EL JUEGO

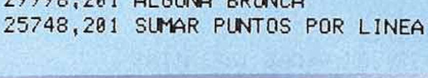
AVENGER

41200,24 VIDAS INFINITAS
51527,0
51528,0
51529,0
51614,0
51615,0
51616,0 LLAVES INFINITAS

BABALIBA

49732,0 BOMBAS INFINITAS
56749,0 VIDAS INFINITAS

BACK TO SKOOL



29952,201 SIN BRONCA
29998,201 ALGUNA BRONCA
25748,201 SUMAR PUNTOS POR LINEA

30028,181 PARALIZACION GENERAL
63217,0 SUPER RAPIDO
63240,0 CATATONIZAR A LA GENTE
30367,0 HERMANOS DE SANGRE
30366,24 PATALETAS DE RABIA



BAT MAN

36798,0 VIDAS INFINITAS
31690,0 VELOCIDAD, ESCUDO Y BOTES INFINITOS
36891,0
36892,0
36893,0 VIDA INFINITA PERRO
26174,0 MAYOR VELOCIDAD
33333,33 OBJETOS INMOVILES

BOBBY BEARING

29688,175 TIEMPO INFINITO

BOMB JACK

49984,0 VIDAS INFINITAS
52327,201 ELIMINA ENEMIGOS
52127,201 INMORTALIDAD
49530,255 VIDAS INFINITAS 1 JUG.
49547,255 VIDAS INFINITAS 2 JUG.

BOOTY

58294,0 VIDAS INFINITAS
61441,201 QUITAR PIRATAS
58328,0 SUPRIME EXPLOSION
59865,201 AUMENTA VELOCIDAD
57322,0 TIEMPO INFINITO
52556,0 QUITA MUSICA

BOUNDER

36687,0
36610,0 VIDAS INFINITAS

35937,0
37847,0 SALTOS INFINITOS

BOUNTY BOB

56694,0
42993,0 VIDAS INFINITAS

BRUCE LEE

51795,0 VIDAS INFINITAS

CAMELOT WARRIORS

50783,200 VIDAS INFINITAS
55911,201 DESAPARECEN BICHOS
50782,255 VIDAS INFINITAS

CAULDRON

40050,0 VIDAS INFINITAS
40056,0 VIDAS INFINITAS

CAULDRON II

52974,0 VIDAS INFINITAS
57578,0 ENERGIAINFINITA
54752,252
56571,201
56572,175 INMUNE MENOS AL AGUA

COBRA

37915,201 INMUNIDAD
36515,183 VIDAS INFINITAS
41205,183 ARMAS ILIMITADAS

COMMANDO

31107,201 VIDAS INFINITAS
61955,201 ENEMIGOS NO DISPARAN

62697,201 ENEMIGOS SIN BOMBAS

COOKIE

25946,0 VIDAS INFINITAS

CRITICAL MASS

62373,201 SIN NUBE MAGNETICA

54214,201 SIN OBSTACULOS

54256,201 INMUNIDAD TOTAL

CYBERUN

37254,0 INMUNIDAD TOTAL

DANDY

27471,33
27472,232
27473,3
27474,34



27475,199
27476,174
27477,34
27478,207
27479,164

DRAGON'S LAIR

47372,n n=NUMERO DE VIDAS

DRAGONTORC

58337,0
51339,255 JUEGO FACIL

DUKES OF HAZARD

44246,0 VIDAS INFINITAS

DUN DARACH

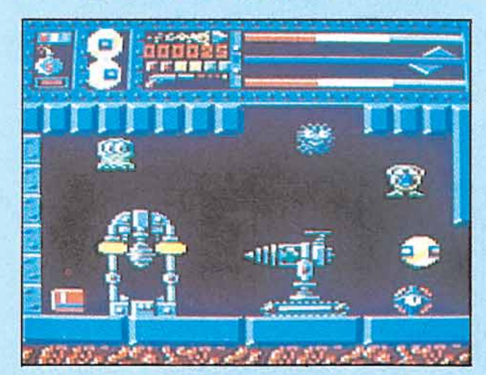
43333,201

DYNAMITE DAN

58770,20 ELIMINAR ENEMIGOS
52678,0 VIDAS INFINITAS

DYNAMITE DAN II

32575,201 INMUNIDAD
32587,201 INMUNE AL AGUA

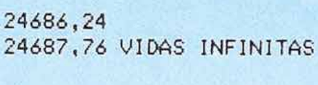


EQUINOX

49566,0 DISPARO INFINITO
49637,0 PROPULSOR INFINITO
49538,62
49539,2
49540,50
49541,255
49542,197
49543,0 VIDAS INFINITAS

ESKIMO EDDIE

24686,24
24687,76 VIDAS INFINITAS

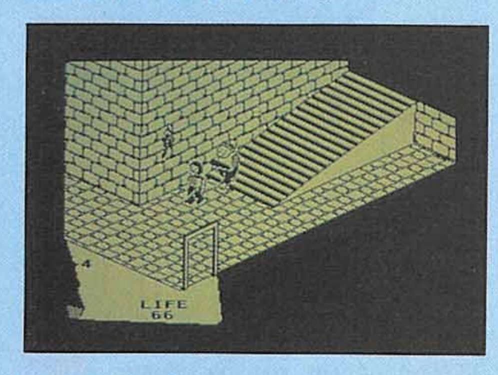


EVERYONE'S A WALLY

58177,201 NO MATA
43308,201 PERSONAJES INMOVILES
MENOS HERBERT

FAIRLIGHT

61893,58 VIDAS INFINITAS
63478,24 ABRIR PUERTAS



FAIRLIGHT II

33627,24
31978,0
35161,58
35228,0
32113,0
33039,0 FACILITAN JUEGO

FANTASTIC VOYAGE

59992,0 VIDAS INFINITAS

FIGHTTING WARRIOR

60707,3
61379,3
65026,3 FACILITA EL JUEGO

FINDERS KEEPERS

34252,0 VIDAS INFINITAS



FIRELORD

39171,58
INMUNE A LLAMAS
38570,0
38616,0 FUEGO CONSTANTE

39816,0 E.C. INFINITA

38818,0 ENERGIA INFINITA

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

37059,0
37060,0 CUALQUIER ASESINO VALE

44292,0
44293,0 DISPARO AUTOMATICO

46799,201
46986,62
46989,0 99 % INICIAL

FRED

23313,0 BALAS INFINITAS
23308,0 VIDAS INFINITAS
31171,0 VIDAS INFINITAS
37729,0 BALAS INFINITAS



FROST BYTE

36560,24 VIDAS INFINITAS
36561,2 " "

33805,24 TWANG INFINITO
33806,2 " "

36315,24 INMUNE ENEMIGOS

37113,24 INMUNE CAIDAS
35675,200 SUPERSALTOS

GAUNTLET

48491,0
48497,0 SALUD

44050,0
44051,0
44052,0 LLAVES INFINITAS

43632,0
43634,0 POCIONES INFINITAS

GHOSTBUSTERS

40845,0 NO GASTAR TRAMPAS
40625,0
42173,0 HOMBRES ILIMITADOS

GHOSTS N GOBLINS

35127,0

GIFT FROM THE GODS

57392,201

GLADIATOR

58770,201 ELIMINAR ENEMIGOS

GLIDER RIDER

34391,0
34973,0
34818,0
37441,0 BOMBAS Y TIEMPO
INFINITO

GREAT SCAPE

41182,0 INFINITA MORAL
52395,201 INMUNE
50209,201 SIN ENEMIGOS
56245,0
56246,0 MULTIOBJETOS
45928,0
45619,0 ATRAVIESA PUERTAS



GREEN BERET

40919,n n=NUMERO DE VIDAS
46317,8 AUMENTAR DISPAROS
43412,37 ELIMINAR MINAS
47689,201 ELIMINAR SOLDADOS

GROUND ATTACK

29063,0 VIDAS INFINITAS



GUNFRIGHT

47919,0
47920,0 VIDAS INFINITAS

46735,201 ELIMINA MUJERES
42968,201 NO MANDAN TELEGRAMAS
43499,201 NO SALEN CACTUS
43167,201 NO SALEN MATAS
45846,201 NO SALEN CHIVATOS
43391,201 NO SALEN CABALLOS
42642,23 COMIENZA 9 LADRON

GYROSCOPE

53992,0 VIDAS INFINITAS
52138,201 TIEMPO INFINITO

HEAVY ON

33952,0
33953,0 ATRAVIESA PUERTAS

33948,0
33949,0 ATRAVIESA MUROS

33997,1
33998,24 DESPLAZAMIENTO MAGICO
34520,195 SIN FURNACE
37437,24:37468,0:37469,0
33201,129:33200,176 -- FACILITA

HERBERT

39656,201 VIDA INFINITA

36960,201 TIEMPO INFINITO

HIGHWAY ENCOUNTER

37829,40 SIN ALGUNOS ENEMIGOS

40736,201 ANTI FUEGO

37815,201 ELIMINA LOS BICHOS

HIJACK

63280,201 TIEMPO INFINITO

HORACIO SKY

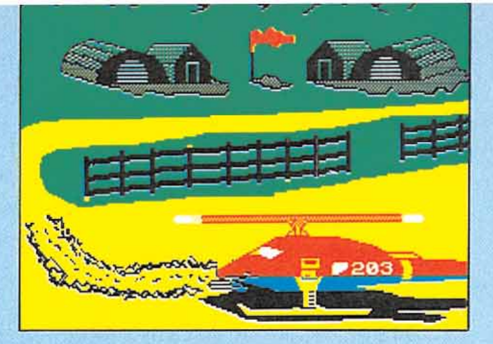
29270,0 ELIMINA TRAFICO

HORACIO Y LAS ARANAS

27671,0 VIDAS INFINITAS
27100,n TIEMPO DE ARANAS
24655,201 ELIMINA 1 PARTE
25461,201 ELIMINA 2 PARTE
25762,201 ELIMINA 3 PARTE

HUNCHBACK

26888,0 VIDAS INFINITAS



INFILTRATOR

40327,201 INVULNERABLE A CHOQUE
36398,201 DESEGUE RAPIDO
37334,201 ELIMINA TURBO
36925,201 NO BORRA MENU

JACK AND THE BEANSTALK

JUEGO SIN BARRERAS
56115,0
56388,62
56389,27
56390,0

JACK THE NIPPER

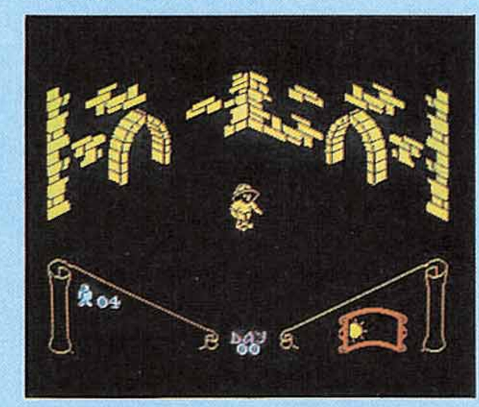
43506,201 VIDAS INFINITAS

JET PAC

25020,0 VIDAS INFINITAS

JET SET WILLY

35899,0 VIDAS INFINITAS
36353,44 DOBLE SALTO
34507,201 ELIMINA CODIGO ACCESO
37874,0 RECOGIDA AUTOMATICA
35123,0 ELIMINAR OBJETOS MOVILES
36477,1 INMUNE A CAIDAS
36358,0 SALTO GIGANTE



KNIGHT LORE

53567,201 VIDAS INFINITAS
44947,n n=NUMERO DE VIDAS
50084,201 TIEMPO INFINITO
47196,201 INMUNE A ENEMIGOS
52201,201 ANDAR COMO ROBOT
24731,209
24732,238
24733,63 FACILITA EL JUEGO

KOKOTONI WILF

42730,201 INMOVILIZA OBJETOS
42214,n NUMERO DE VIDAS <88
29199,201 OBJETOS MOVILES NO MAT
AN
28901,201 ATRAVIESA TODO

CAMBIANDO EL RAND USR 41200 POR
42100 APARECE 6 ZONA

KOSMIC KANGA

36212,0 VIDAS INFINITAS

KUNG FU MASTER

37356,n n=VELOCIDAD
27982,0 FACILITA JUEGO

LEGEND OF THE AMAZON WOMEN

57960,0 VIDAS INFINITAS
60040,0 TIEMPO NFINITO
58114,0 ELIMINAR AMAZONAS

LIGHTFORCE

40673,9 VENTAJAS EN EL JUEGO

LUNAR JETMAN

37035,0 DESAPARECEN OBJETOS

36964,244 Y 36965,3
VIDAS INFINITAS

37035,0 DESAPARECEN OBJETOS
36965,0 VIDAS INFINITAS

MANIC MINER

35136,0 VIDAS INFINITAS
34269,n n=NUMERO DE VIDAS n<32
34798,0
34799,0
34800,0 OXIGENO INAGOTABLE
35136,5 VIDAS INFINITAS

MASPORT

35496,0
48210,205
48211,36
48212,94
48213,0
48214,0
34799,62:34800,0

34784,169:34785,0:34783,84
54785,0:54796,0



MERMAID MADNESS

35091,0
35092,0
31288,0 VIDAS INFINITAS
35069,0
35070,0
31484,0 BOTELLAS Y TIEMPO INFINI
-TO

MONTY MOLE



23383,0

MONTY ON THE RUN

39039,n n=NUMERO DE VIDAS
34714,0
40236,0 VIDAS INFINITAS
34499,201 ELIMINAR APISONADORAS
36798,201 OBJETOS MOVILES
36860,201 ELIMINAR ASCENSOR
39512,201 ARENAS MOVEDIZAS

MOON ALERT

42654,255 VIDAS INFINITAS
42654,195 VIDAS INFINITAS
39754,0 VIDAS INFINITAS

MR.WIMPY

33693,0 VIDAS INFINITAS

NIGHT SHADE

58056,0
57449,0 PARA ATRAVESAR MUROS
53442,0
53443,12 VIDAS INFINITAS
52186,201 VIDAS INFINITAS
50612,201 ELIMINA BICHOS

NODES OF YESOD

32662,0
32610,0
32611,0
32612,0
32613,0
FACILITA JUEGO

NOMAD

40703,0 VIDAS INFINITAS
40785,n n=NUMERO DE VIDAS n<255
36935,n n=INERCIA DEL ROBOT

NUCLEAR BOWLS

52584,201
52566,33 FACILITA JUEGO

ORION

37319,201 VIDAS INFINITAS

PAPER BOY

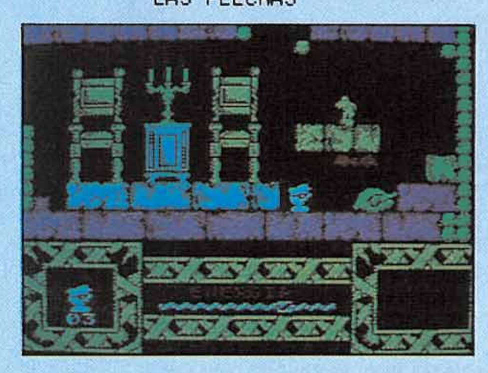
50577,24
50578,2 VIDAS INFINITAS

PENTAGRAM

45480,n n=NUMERO DE VIDAS

PHANTOMAS

44819,0 ENERGIA INFINITA
46790,191 ABRE CAJA FUERTE
52290,0 ATRAVIESA PAREDES
48370,0 PASAR DE LA BOLA
45126,195
45127,16
45128,175
NO MATA NI LA MANO NI LAS FLECHAS



PHANTOMAS II

28404,0 INMUNIDAD

PIMBALL WIZARD

48182,0 VIDAS INFINITAS
45566,n n=NUMERO DE BOLAS

PROFANATION, ABU SIMBEL

47693,0 VIDAS INFINITAS
47672,201 INMUNE A ENEMIGOS
47684,0 FACILITAR JUEGO

PSST

24934,0 VIDAS INFINITAS
24983,0 VIDAS INFINITAS

PSYTRON

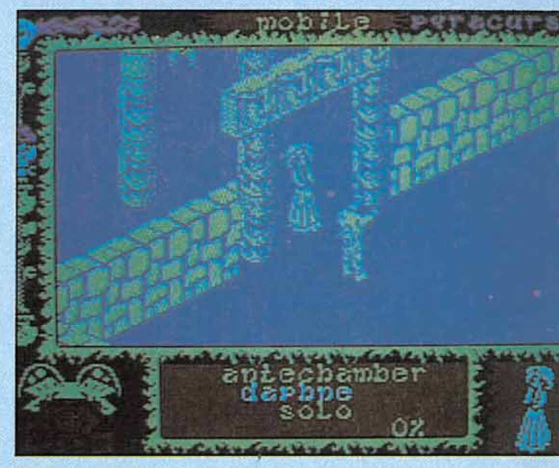
28625,0
28626,0 FUEL INFINITO
41098,17
41099,2
41100,1
41101,0 VIDAS INFINITAS

PUD PUD

49287,0 VIDAS INFINITAS

PYJAMARAMA

48658,0 VIDAS INFINITAS



PYRACURSE

33450,201 INMUNIDAD

PYRAMID

44685,0 ENERGIA INFINITA
37957,201 INDESTRUCTIBLE
45036,128 TIEMPO INFINITO

RAMBO

38841,24

RAMON RODRIGUEZ

24467,201
24256,170 FACILITA JUEGO

ROBIN OF THE WOOD

49898,201 VIDAS INFINITAS

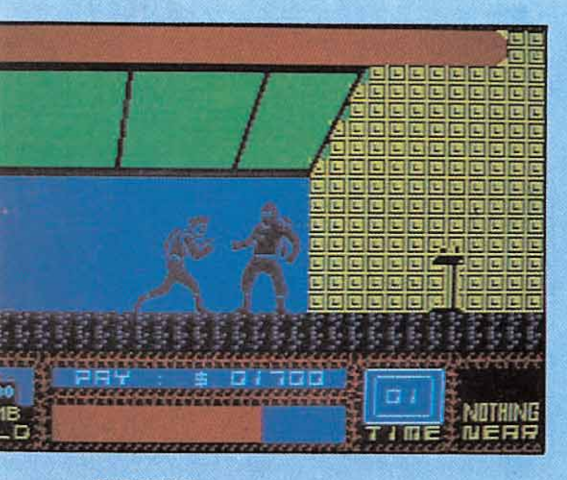
ROCKMAN

58413,79 QUITA TRAMPA CUEVA
58998,204 QUITA OTRA TRAMPA
37200,0 VIDAS INFINITAS

37100,201 INMORTALIDAD
33090,100 ACABA CON UNA COPA
37910,201 ELIMINA MONSTRUOS
33085,138 ACABAR SIN ESCUDO
36195,100 NO LLAVE ESPECIAL
38629,201 ABRE PASOS SECRETOS
36478,0 NO NECESITA LLAVE
36300,200 PASAR DE LOS GUARDIAS

RUPERT

46374,0



SABOTEUR

42036,201 SIN ENEMIGOS
40004,201 SIN PERROS
29893,255 VIDAS INFINITAS

SABRE WULF

43575,255 VIDAS INFINITAS

25602,255:25640,255:25641,255
ABRE PUERTAS

25643,255:25643,255:25644,255
ROMPE MUROS DE PIEDRA

43777,54 INMUNE ENEMIGOS
47132,54 ATRAVIESA SELVA
41725,255 NO LIMITA VIDAS EXTRAS

SAIMAZOON

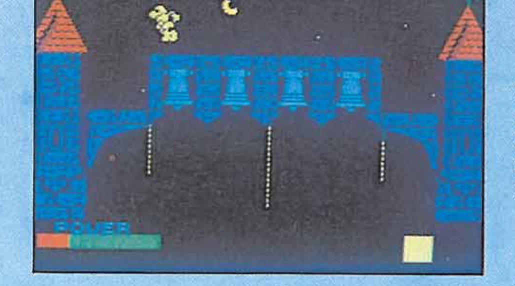
49027,0 VIDAS INFINITAS
48554,0 TIEMPO INFINITO
48768,0 AGUA INFINITA

SCUBA DIVE

55711,255
FACILITA EL JUEGO

SGRIZAM

34548,0
29534,0
29519,0 VIDAS INFINITAS



SIR FRED

46647,201 VIDAS INFINITAS

SKOOL DAZE

30263,0
63468,0
32773,128 FACILITA JUEGO

SORCERY

49758,201 INMUNE A ENEMIGOS

SPELLBOUND

55066,0
55070,0
55071,0
55072,0 TIEMPO INFINITO

SPINDIZZY

65140,63
65141,133
65148,81
65149,0
52233,0
52701,0
56475,0
54128,201 ATRAVIESA MUROS

STAINLESS STEEL

48569,201 BOMBAS INFINITAS
44893,0 BONOS INFINITOS
46951,195 VIDAS INFINITAS
48653,0 INFINITA ENERGIA
46781,201 INMUNE A TODO
54499,201 VIDAS INFINITAS
40702,0 VIDAS INFINITAS

STARQUAKE

42604,201 SIN RAYOS EN CUERNOS
40956,201 ELIMINAR ENEMIGOS
41028,n VELOCIDAD ENEMIGOS<1
35136,0 VIDAS INFINITAS
25414,n VIDAS n<99

STREET HAWK

38899,0:39910,0:40623,0
CHASIS DE ACERO

34229,0 MOTOR DE AIRE
35169,0 TURBO ILIMITADO
38132,0 BALAS INFINITAS
36445,0 SUPER REACTOR
37787,0 SERVOFRENO

SWEEVO'S WORLD

37008,205 255 VIDAS EXTRAS

TAPPER

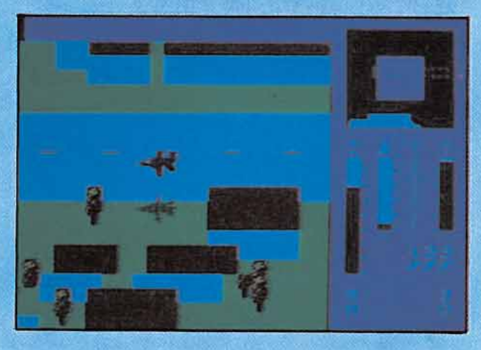
59626,0
59627,0
59628,0 FACILITA EL JUEGO

THE BIRDS AND THE BEES

37852,n n=NUMERO DE VIDAS

THREE WEEKS IN PARADISE

50027,201 VIDAS INFINITAS



TLL

33807,0 TIEMPO INFINITO
33131,0 SUBIDA INSTANTANEA
33828,0 GASOLINA INFINITA
33182,1 BAJADA LENTA
35006,0 VIDAS INFINITAS
30437,n n=NUMERO DE VIDAS

TOMMY

38941,0 VIDAS INFINITAS
38941,60 AUMENTA DINERO Y VIDAS

TRANZ AM

25946,0 VIDAS INFINITAS
28610,0 JUEGO MAS FACIL
28573,0 MAS DIFICIL
27398,0 JUEGO RAPIDO

TRES LUCES DE GLAURUNG

60609,n n=NUMERO DE VIDAS n<255
60627,n n=NUMERO DE FLECHAS <255

60624,n n=NUMERO DE BOLSAS <255
57931,0
57933,0 VIDAS INFINITAS
24824,0 FLECHAS INFINITAS
24891,0 BOMBAS INFINITAS
59490,0 INMUNIDAD

TUJAD

27188,200 ENERGIA INFINITA

TUTANKHAMUN

27783,0 VIDAS INFINITAS

UNDERWURLDE

59376,0 VIDAS INFINITAS
45019,201 QUITAR MOSTRUOS

WAY OF THE SPLODING FIST

44339,255

WHO DARES WINS II

49743,n n=NUMERO DE VIDAS n<255
49748,n n=NUMERO DE GRANADAS
50833,0 VIDAS INFINITAS
51847,7 BOMBAS INFINITAS

YABBA DABBA DOO

64909,195
64910,232 FACILITA EL JUEGO

ZAXXON

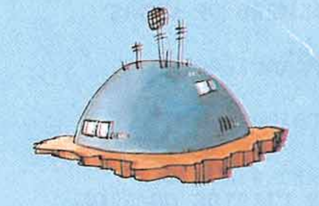
48825,255 FACILITAR JUEGO

ZIP ZAP

54065,0 ENERGIA INFINITA

ZOOM

24743,0
32692,0 VIDAS INFINIAS



AMSTRAD

3D STARSTRIKE

&2437,&E5 ENERGIA INFINITA
&3AE5,&C3
&3AE5,&F2
&3AE7,&3A
LASER INFINITO

AIRWOLF

&7B33,0
&7BB4,0
&7BB5,0 ATRAVIESA LOS MUROS

ALIEN 8

&418E,0 VIDAS INFINITAS

&2EFE,0 TIEMPO INFINITO

&2011,0 ASCENSORES PARADOS

ASTERIX

&2711,0 VIDAS INFINITAS

&2641,0 COMIDA INFINITA

AVENGER

&B163,0 SHURIKENS INFINITOS
&A29B,0
&A29C,0
&A29D,0 LLAVES INFINITAS
&6AC0,n+1 NUMERO DE LLAVES
&AC49,&C9 JUEGO SIN BICHOS
&ABEF,&C9 ENERGIA INFINITA

BAT MAN

&1CED,0
&1CEE,0
&1CEF,0 VIDAS INFINITAS

BOMB JACK

6653,0 VIDAS INFINITAS
6200,255 EMPEZAR DONDE MURIO
6300,0 MAYOR DIFICULTAD
6110,255 INVISIBLE
6400,0 PLATAFORMAS FIJAS

BOULDER DASH

&1B15,n NUMERO DE VIDAS

BRIAN BLOODAXE

&683B,201 VIDAS INFINITAS

&7539,201 PERSONAJES QUIETOS

CAMELOT WARRIOR

36331,255 VIDAS INFINITAS
36336,0 NO DANGER

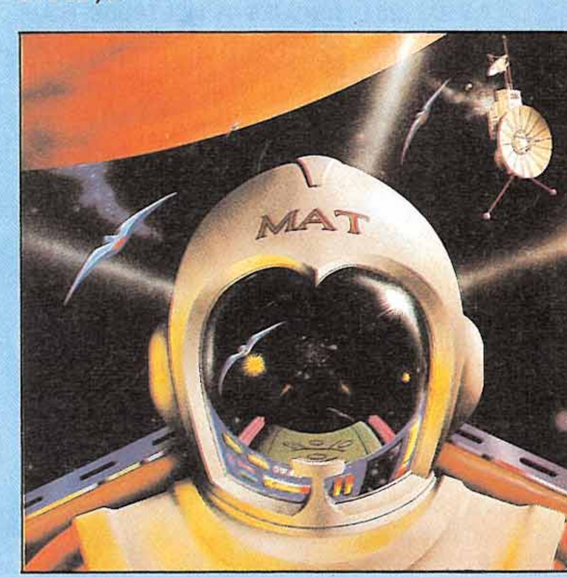
CAULDRON II

&C1F2,&B7 VIDAS INFINITAS

&D4C5,&B7 MAGIA INFINITA

CHUCKIE EGG

&9B5B,0



CODENAME MAT II

&54A,0
&54B,0
&598,0
&599,0
&5B2,0
&5BD,0

COMANDO

&73B,0
&73C,0
&73D,0 VIDAS INFINITAS

&4E0F,0 BOMBAS INFINITAS

&1C58,&C9 JUEGO DE NOCHE

COMBAT LYNX

&5DB4,201 FACILITA EL JUEGO

DAN DARE

&7C58,&C9 VIDAS INFINITAS
&7C2E,0 STAMINA INFINITA
&79F0,0 DISPAROS LARGOS
&79F0,0
&79F1,0
&79F2,0 ENEMIGOS NO COGEN
&79ED,0:&79EE,0:&79EF,0
TIEMPO INFINITO

&79DB,0:&79DC,0:&79DD,0:&7A01,C3
NO DISPARAN ENEMIGOS

DEATH PIT

&B5F5,0:&5A28,&28 VIDA INFINITA
&7044,0 TIEMPO INFINITO
&70E0,201 OXIGENO INFINITO
&7111,201 ENERGIA INFINITA
&79CB,201 SIN MOSTRUOS
&6139,201 SIN MOSTRUOS DEL TECHO
&86D2,201 INMUNES A MOSTRUOS MOV
&86C0,&C9 INMUNE A MOSTRUOS TECH

DUN DARACH

&14A5,&A9
&14A6,&0F

EQUINOX

&2BE9,18 VIDAS INFINITAS

&21A0,0 DISPAROS INAGOTABLES

&1BD8,0
&1BD9,0
&1BAC,0
&1BAD,0 ATRAVIESA MUROS

FIRELORD

&897,0
&898,0
&899,0 RAPIDO
&2EAB,0
&3631,0 VIDAS INFINITAS
&C36,0 ENERGIA Y DISPAROS INFINI
TOS

FROST BYTE

&2DE7,&D6 VIDAS INFINITAS

&233C,&C9 TIEMPO INFINITO

GAUNTLET

&9B9E,0
&9B9F,0 SALUD INFINITA

&89B7,0
&89B8,0 LLAVES

&8744,0
&8745,0
&8746,0 POCION

GHOSTS'N GOBLINS

20648,n NUMERO DE VIDAS
20652,n NUMERO DE NIVEL
33335,201 VIDAS INFINITAS
33422,201 VELOCIDAD MAYOR
&50AC,n-1 NUMERO DE FASE
&509B,0:&509C,0:&509D,0
VIDAS INFINITAS

HERBERT

&028A,201 VIDAS INFINITAS

&2461,201 OBJ. INVISIBLES

&1053,201 TIEMPO INFINITO

&148E,201 JUEGO RAPIDO

JACK THE NIPPER

&39FF,0
&3A00,0 VIDAS INFINITAS

KNIGHT LORE

&313F,201 VIDAS INFINITAS

&3D16,201 TIEMPO INFINITO

KUNG FU MASTER

&79DF,&CE
&79DE,0 VIDAS INFINITAS

MERCENARIO

&60C1,0 FACILITA EL JUEGO

MERMAID MADNESS

&25FD,0 TIEMPO INFINITO
&258E,&3E
&258F,&14 ENERGIA INFINITA

MIAMI VICE

&6F0,0
&6F1,0
&6F2,0 INMUNE A TODO

NIGHT SHADE

&8D8B,&C9
&8D52,&C9
VIDAS INFINITAS

&8EF9,&C9 JUEGO SIN BICHOS

PANORAMA PARA MATAR

&7967,201 VIDAS INFINITAS

&83A2,20 COCHE INDESTRUCTIBLE

&BCD7,201 TIEMPO PARADO

ROCKY HORROR SHOW

&30A0,201 TEMPERATURA Y TIEMPO
FIJO

&0CE0,201 TRANSPASAR PERSONAJES

ROLAND IN TIME

&1712,&A7
&13F0,&A7 VIDAS INFINITAS

&145,n NUMERO DE VIDAS

&1EBB,&C9 PARALIZAR

&1B2E.0 CAIDA SIN MUERTE

&134E,0:&1A02,0:&1A90,0
NEUTRALIZAR CIERTOS OBJETOS

SABOTEUR

&5E92,0 VIDAS INFINITAS

&47B3,0
&47BB,0 TIEMPO INFINITO



SIR FRED

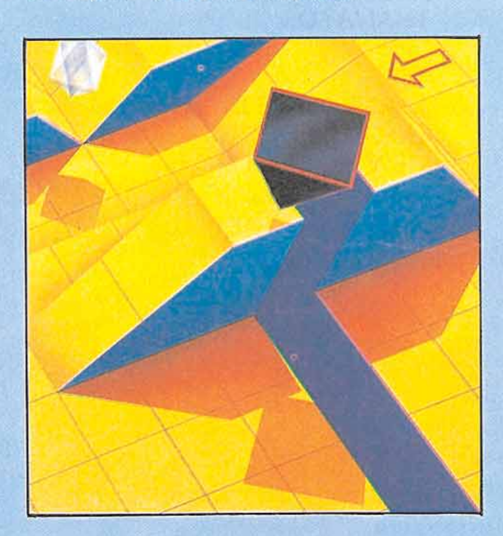
&4869,&B9 VIDAS INFINITAS

SORCERY

&1ADA,0
&1ADB,0 INMUNE A BICHOS

&1504,0
&1505,0
&107A,0
&107B,0 INMUNE A VENENO

&FDD,18 FLOTAR EN AGUA



SPINDIZZY

43057,&24
43058,&21
43059,&97
TIEMPO INFINITO

SPY VS SPY

&6504,&40 ESPIA ENEMIGO INMOVIL

&4C,10 TIEMPO PARADO

STAINLES STEEL

&6F3,0
&6F4,0
&6F5,0 VIDAS INFINITAS

STARQUAKE

&1110,&C3 JUEGO SIN ENEMIGOS

&15AF,&C9 APAGAR LAS DESCARGAS ELECTRICAS

&1CF6,0 VIDAS INFINITAS

&1269,&34 JUEGO LENTO

STARSTRIKE

&2437,&E5 ENERGIA INFINITA

&3AE5,&C3
&3AE6,&F2
&3AE7,&3A LASER INFINITO

STREET HAWK

&85CC,0:&85CD,0:&85CE,0
TEMPERATURA INVARIABLE

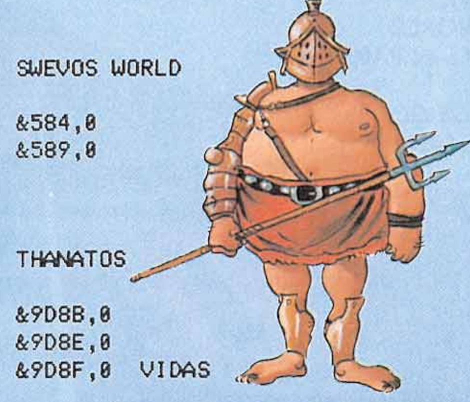
&8C67,0:&8C68,0:&8C69,0:&8CF3,0:
&8BF4,0:&8BF5,0 TURBO INFINITO

&8666,0:&8667,0:&8668,0
AIR JET INFINITO

&8B84,0:&8B85,0:&8B86,0:&A3CC,0:
&A3CD,0:&A3CE,0 LASER INFINITO

SWEVOS WORLD

&584,0
&589,0



THANATOS

&9D8B,0
&9D8E,0
&9D8F,0 VIDAS



&7A68,0
&7A68,0
&7A69,0 LLAMA

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

&040A,n TIEMPO DE COMBATE

&01BA,&80 VIDAS INFINITAS

THREE WEEKS IN PARADISE

&3421,&AF
&3422,&32
&3423,&5B
&3424,0 VIDAS INFINITAS

&4468,201 SIN MONSTRUOS

&3211,201 JUEGO RAPIDO

TRES LUCES E GLAURUNG

&85BF,0
&85C0,0 VIDAS INFINITAS

&9029,0 FLECHAS INFINITAS

WALLY, EVERYONE'S

&81C0,201 VIDAS INFINITAS

&5C37,201 PANDILLA QUIETA



WEST BANK

&92DD,0

WHO DARES WINS II

&60C1,0 VIDAS INFINITAS

&631C,0
&631D,0
&631E,0 BOMBAS INFINITAS

CARGADORES DE POKES

Cuando al comienzo de estas líneas os explicamos la forma de introducir los pokes, aclaramos que su utilidad quedaba restringida a los programas de carga lenta o desprotegidos. Para satisfacer las necesidades de todos aquellos interesados en evitar la molesta tarea de teclear, hemos puesto a la venta una cassette para Spectrum y otra para Amstrad al precio de 750 ptas. cada una.

Estas cintas ofrecerán todos los cargadores aparecidos en la revista desde el número 1, válidos para las versiones originales. De este modo no volverás a sentir la desagradable sensación de quedarte a la mitad de un juego presa de la inmensa variedad de bichos anónimos que pueblan tu ordenador. Desde ya, llegar a recónditos rincones, con algo de habilidad por tu parte, —ya que todo no te lo vamos a dar hecho—, dejará, por lo menos, de ser algo imposible. **Todos aquellos interesados en conseguir esta cinta deberán enviar el cupón que aparece en la página 13.**

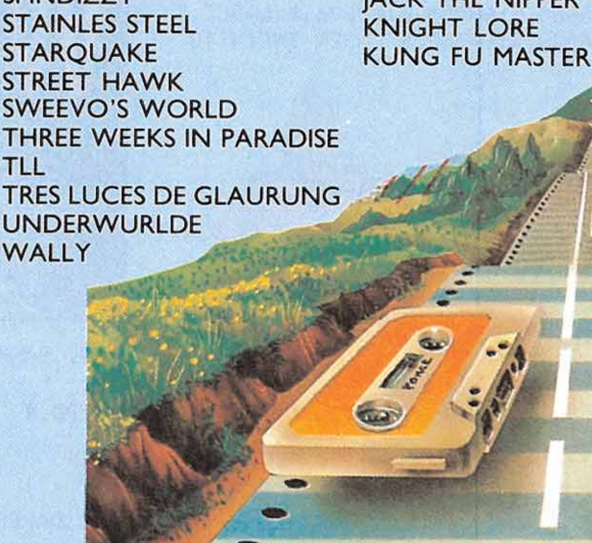
Los cargadores que encontrarás son:

SPECTRUM

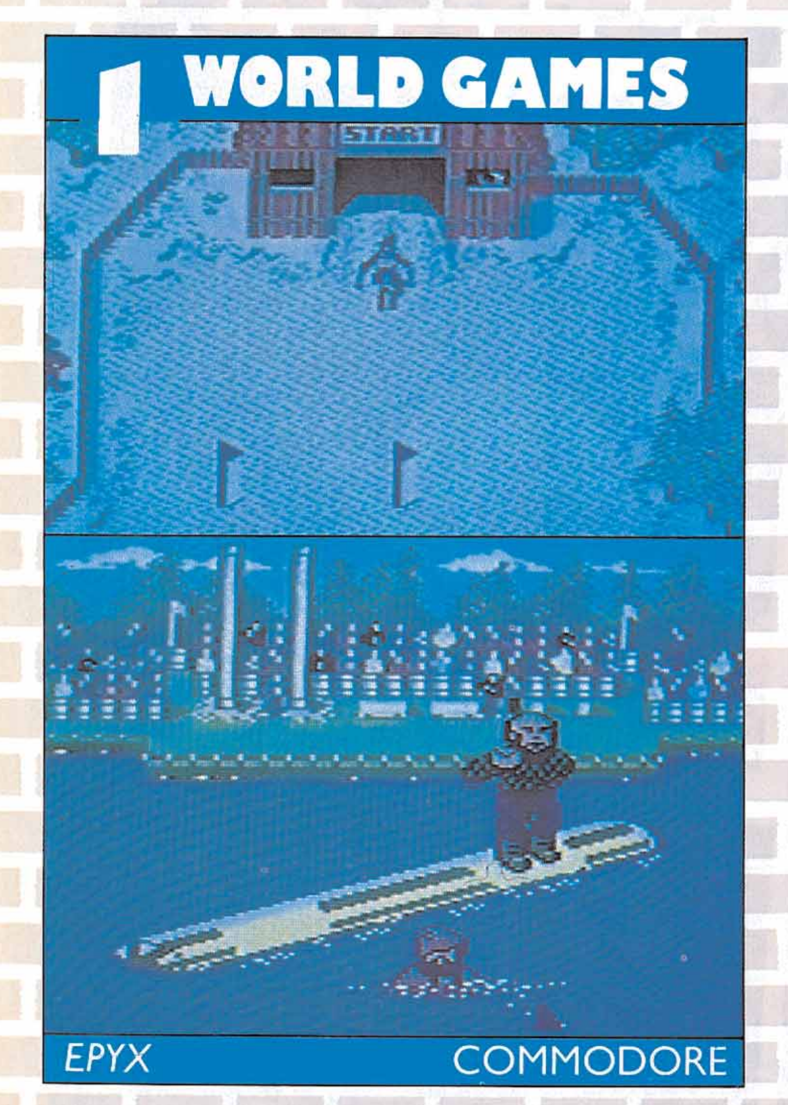
AIRWOLF
ALIEN 8
ALIEN HIGHWAY II
ANTIRIAD
ARC OF YESOD
ASTERIX
ASTROCLONE
ATIC ATAC
AUTOMANÍA
AVALON
AVENGER
BABALIBA
BACK TO SKOOL
BATMAN
BOOTY
CAMELOT WARRIORS
CAULDRON
CAULDRON II
COBRA
COMMANDO
CRITICAL MASS
CYBERUN
DANDY
DRAGON'S LAIR
DRAGONTORC
DYNAMITE DAN II
EQUINOX
FAIRLIGHT
FAIRLIGHT II
FIGHTTING WARRIOR
FIRELORD
FRANKIE GOES TO HOLLY-WOOD
FROST BYTE
GAUNTLET
GHOST'N GLOBIN
GIFT FROM THE GODS
GRAN ESCAPADA, LA
GREEN BERET
GYROSCOPE
GUNFRIGHT
HEAVY ON THE MAGIC
HEARTLAND
HERBERT
HIGHWAY ENCOUNTER
JACK THE NIPPER
JET SET WILLY
KNIGHT LORE
KOKOTONI WILF
MARSPORT
MERMAID MADNESS
MONTY MOLE
MONTY ON THE RUN
NIGHT SHADE
NODES OF YESOD
NUCLEAR BOWLS
PAPER BOY
PENTAGRAM
PHANTOMAS
PHANTOMAS II
PROFANATION
PYJAMARAMA
PYRACURSE
RAMBO
RAMÓN RODRÍGUEZ
ROBIN OF THE WOOD
ROCMAN
SOBOTEUR
SAIMAZOON
SIR FRED
SKOOL DAZE
SPINDIZZY
STAINLES STEEL
STARQUAKE
STREET HAWK
SWEEVO'S WORLD
THREE WEEKS IN PARADISE
TLL
TRES LUCES DE GLAURUNG
UNDERWURLDE
WALLY

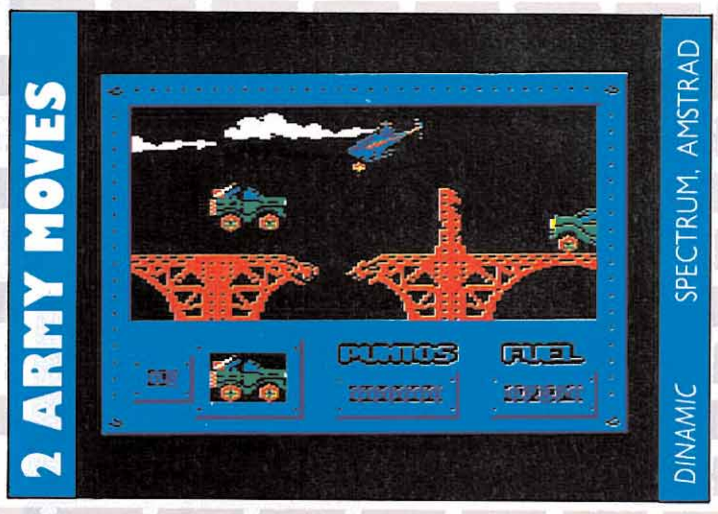
AMSTRAD

AIRWOLF
ALIEN 8
ASTERIX
AVENGER
BATMAN
BATTLE OF THE PLANETS
BOMB JACK
BOULDER DASH
BRIAN BLOODAXE
CAMELOT WARRIORS
CAULDRON II
CHUCKIE EGG
CODENAME MAT II
COMMANDO
DAN DARE
DUN DARACH
EQUINOX
FIRELORD
FROST BYTE
GAUNTLET
GHOST'N GLOBIN
GYROSCOPE
HERBERT
JACK THE NIPPER
KNIGHT LORE
KUNG FU MASTER
MANIC MINER
MERCENARIO
MERMAID MADNESS
MIAMI VICE
NIGHT SHADE
RASPUTÍN
ROCKY HORROR SHOW
SOBOTEUR
SABREWULF
SIR FRED
SORCERY
SPINDIZZY
SPY VS SPY
STAINLESS STEEL
STARQUAKE
STARTRIKE
STREET HAWK
SWEEVO'S WORLD
THANATOS
THE WAY THE EXPLODING FIST
THREE WEEKS IN PARADISE
TRES LUCES DE GLAURUNG
VIEW TO A KILL
WALLY

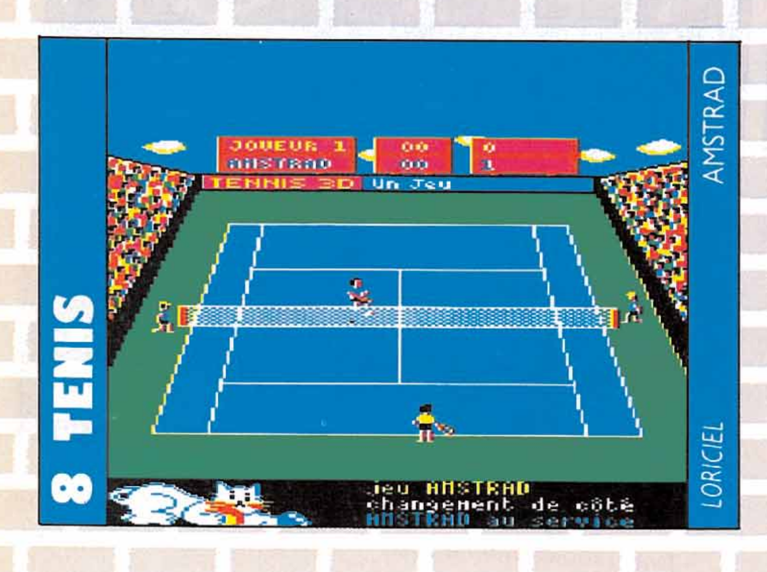


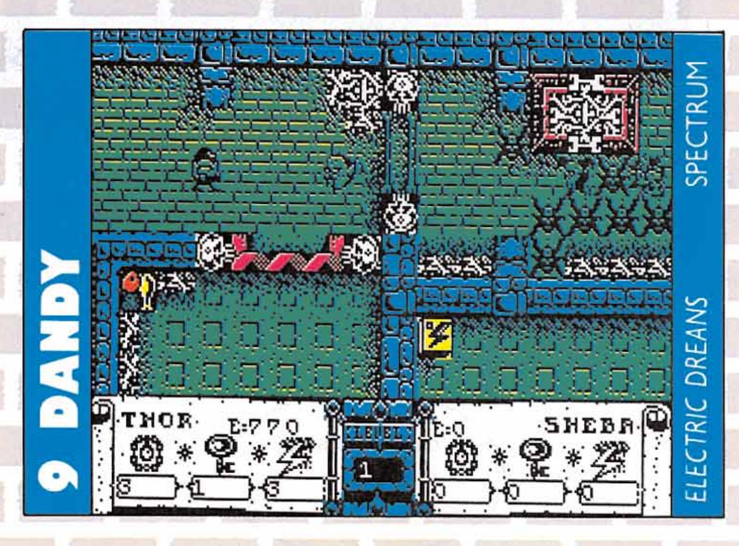
Los recomendados ...





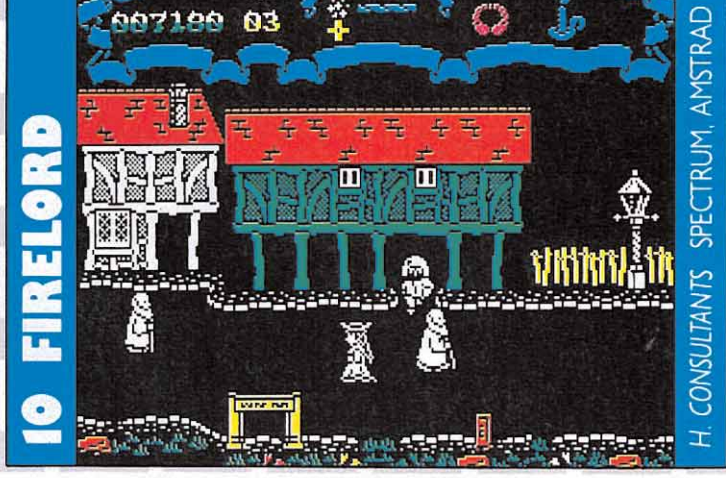







3 GAUNTLET
US GOLD
SPECTRUM, AMSTRAD
WARRIOR
SCORE HEALTH
1860 1447
GAUNTLET
PRESS FIRE
4 FAIRLIGHT II
THE EDGE
SPECTRUM
LIFE FORCE: 99


6 NONAMED
DINAMIC
SPECTRUM
5
7 TARZAN
MARTECH
SPECTRUM, COMMODORE


10 FIRELORD
H. CONSULTANTS
SPECTRUM, AMSTRAD
007100 03


MICRO
Manía
Sólo para adictos

TODO EL MUNDO HABLA DEL AMSTRAD PC1512

Y no es de extrañar; porque con el PC 1512, Amstrad marca un nuevo hito en la historia de la informática.
Por sólo 139.900 Ptas., sin inversiones complementarias, Vd. dispondrá de un completísimo sistema informático que se conecta a la red por un solo cable, y que incluye como standard todo lo necesario para trabajar a fondo.
El Amstrad PC 1512 es mucho más de lo que Vd. esperaba. Por eso, todo el mundo habla de él. En todo el mundo.



THE TIMES

El "PC 1512" puede ejecutar la enorme gama de programas desarrollados para el IBM PC, pero cuesta menos de la mitad de una máquina IBM similar.

MICRO STRAD

Francia — Noviembre 86

Definitivamente, las características generales del "PC 1512" son sensiblemente superiores a cualquier PC.

Henri Gillares-Calliat

THE GUARDIAN

Si los planes de Mr. Sugar de vender 1 millón de ordenadores al año se cumplen, se convertirá en el Henry Ford de la Industria, produciendo ordenadores profesionales para las masas.

YOUR COMPUTER

Octubre 86

"El rey de los compatibles."

K. D. Peel

En términos de tecnología, el "PC 1512" representa el máximo exponente de esta generación de ordenadores personales...

Frank Frazer

THE SCOTSMAN U.K. - Septiembre

Octubre 86

El "PC 1512" es probablemente el Microordenador Británico más importante aparecido en este año.

Esta máquina no es un compatible convencional; más rápido que el PC de IBM, más pequeño, mejores colores en pantalla e incluye como standard funciones que hay que añadir (y pagar) separadamente para cualquier otro IBM compatible.

Por ejemplo, el 1-2-3 de Lotus funciona 5 v... más rápido que en otro Standard PC.

Guy Kewney

PERSONAL COMPUTER WORLD U.K.

La máquina es excepcional. Primero porque es rapidísima, segundo porque trae una gran cantidad de extras en Hardware y Software y tercero porque su precio es verdaderamente inigualable.

WHICH COMPUTER U.K. - Octubre

Si existe el compatible perfecto, es éste. Rápido, magníficamente diseñado, a un precio de excepción y proveniente de una compañía tan estable como Amstrad. El "PC 1512" podría ser lo que necesitamos.

ONAL COMPUTER WORLD

computerworld España

EL PERIODICO PARA LOS USUARIOS DE INFORMATICA

Tras las bajas en los precios anunciadas por IBM en este final de verano, la guerra de precios se caldea en los dominios de los PC-like. Uno de los frentes de la batalla es el constructor británico Amstrad, cuya llegada al dominio del compatible IBM-PC, no por más esperada menos triunfal, puede marcar quizá una nueva etapa en la evolución de la microinformática.



Computing

Septiembre

"Se forman colas para conseguir los PCs de Amstrad..."

La llegada del Amstrad PC creará un dramático efecto en el mercado del PC en general.

Gary Evans

YOUR COMPUTER U.K. - Octu...

The Daily Telegraph

THURSDAY, SEPTEMBER 4, 1986

La reacción inicial después de la presentación del "PC 1512" ha sido altamente favorable. La revista PCUSER lo ha descrito como "mereció la pena esperar".

Peter Krafft

PC USER

Septiembre

"La máquina que todo el mundo esperaba ha llegado."

...vez más ha sido confirmado el incontestable "saber hacer" tecnológico del equipo de Alan Sugar. Las excepcionales características del "PC 1512" así lo prueban.

Esto no es una revuelta; es una revolución.

...NCE ET VIE MICRO - Septiembre

8000 PLUS

"Aquí comienza una nueva era."

TIME

Octubre

El nuevo ordenador de Amstrad, el "PC 1512", promete ser uno de los mayores triunfos de Alan Sugar. Las primeras impresiones están siendo contundentes. "El Amstrad PC es el más valioso, el más apasionante acontecimiento desde el Arca de Noé", dice Chase Woolcock.

Marguerite Johnson

PC WORLD

Octubre

El paquete que ofrece Amstrad, no sólo es una amenaza para el IBM PC y sus compatibles, sino que, a los precios que Amstrad está hablando, el "PC 1512" puede que deje fuera del mercado los compatibles de dudoso origen oriental.

Charles Brown

Daily Mail

Septiembre — 20p

Alan Sugar otra vez ha creado una máquina maravillosa levantando una expectación poco usual en el mercado de los PCs.

Kenneth Allen

AMSTRAD PC1512

GRUPO INDESCOMP.
C/. Aravaca, 22. 28040 MADRID. Tel. 459 30 01. Télex 47660 INSC E. Fax 459 22 92 -

Delegación Cataluña: C/. Tarragona, 110. Tel. 325 10 58. 08015 BARCELONA

COMODORE

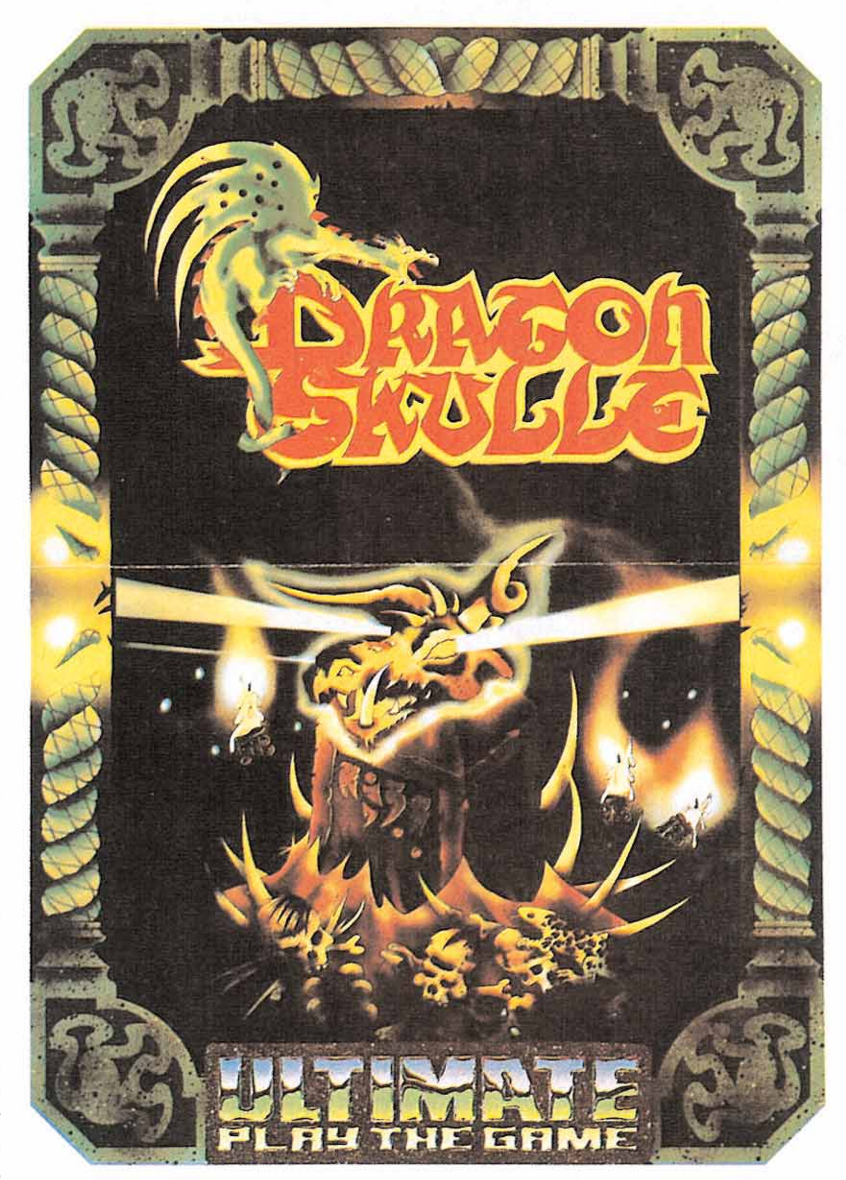
Dragonskulle

Javier GUERRERO

Libre ya de la espesa niebla que lo cubría, la fantasmal silueta de un enorme galeón avanzaba a través de las silenciosas aguas. Pude observar una luminosidad espectral a su alrededor. Este se paró junto a mi pequeña embarcación. Podría jurar que me estaba invitando a subir a bordo. Y yo, que creía que después de haber pasado por el castillo de Karnath y por la Gran Pirámide nada podía asustarme ya, sentí miedo.

Afortunadamente ahogué el miedo, y subí al galeón. Allí supe que el alma del capitán Richard Cavendish se encontraba prisionera en el barco, el Blackwyche. El caso es que, después de muchas vicisitudes, logré además de liberar su espíritu, enterarme de lo que ocurrió en aquel lugar. En el cuaderno de abordo se hablaba de un peligroso viaje a una isla, que no aparecía en ningún mapa, y de una montaña con la forma de una gigantesca calavera humana. El cuaderno hablaba, asimismo, de los incontables días que el capitán había pasado buscando las cámaras subterráneas dentro de la montaña de la Calavera de Cristal de los Espíritus. Entonces recordé una antigua leyenda que hablaba, igualmente, de un objeto y del poder diabólico encerrado en él. Cuando pasé las últimas páginas, encontré en ellas unas gotas de sangre, que simulaba una firma demoníaca, una firma que sugería que las fuerzas que estamparon la sangre en el libro tenían una maldad inmensa. La sangre lo decía todo: habían encontrado la calavera.

Entonces tomé la tercera decisión más importante y loca de toda mi vida. La primera fue destruir el Báculo de Karnath, la segunda meterme en una pirámide a examinar un símbolo. Ahora, tomé la decisión de ir a la isla donde el capitán encontró su muerte y destruir la malvada Calavera de Cristal. Mi enemigo era relativamente pequeño, pero de un poder inusitado. Mientras pensaba, me di cuenta de que aquel barco se había puesto en movimiento. Parecía ser guiado por una mano invisible hacia un lejano punto en el horizonte. Al acercarse más, lo vi: la Montaña de la Calavera!!!...



Una vez en tierra, escuché un sonido; más bien un ruido insoportable. Me guié por él hasta llegar a su origen. Se trataba de un gigantesco cráneo, cuyos ojos parecían querer fulminar a cualquiera que se pusiera delante. Noté que la boca de la calavera era muy grande, llena de rayos, que si cualquier insensato los hubiera tocado, se habría convertido en un montón de humeante carne quemada. Pero debía de haber una forma de entrar, estaba seguro, y Arthur Pendragón, nunca se equivocaba, pero, ¿cuál era? Empecé a recorrer todo el lugar, había en el suelo, además de la comsabida arena y piedras, unas cuantas estrellas de


ULTIMATE
PLAY THE GAME

mar. El sonido me ponía los nervios de punta, y ya no podría soportarlo por mucho tiempo. Sin querer pisé una estrella. Al momento, el ruido se extinguió como por arte de magia; fui a la calavérica puerta, y para mi sorpresa, los rayos también habían desaparecido. Entonces entré. Mi última aventura acababa de empezar. Digo última, porque después de esto me reito. Ni la sociedad ULTIMATE, *de la que soy socio,* ni todos los fantasmas del mundo podrán convencerme de lo contrario. Y ahora, a afrontar el desafío final; mataré al cráneo, o pereceré en el intento...



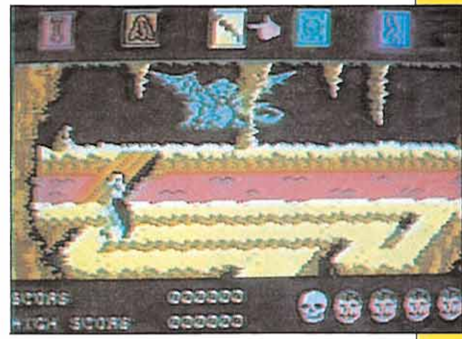
Jugando

El objetivo es encontrar la Calavera de Cristal y destruirla. Para poder hacerlo, contamos con varias ayudas. La primera y más importante, un abastecimiento infinito de piedras mágicas. Con ellas podremos atacar y defendernos de los seres que en las grutas, a buen seguro, nos atacarán. También podemos usar una pala, que una vez encontrada, nos servirá para conseguir vidas. Para coger la pala, no vale acercarse a ella, ni nada por el estilo. En cuanto entremos en la pantalla donde se encuentra la pala, deberemos golpearla con una piedra. De esta forma, la podremos coger. Pero hay que hacer esto antes de que los guardianes la protejan con su propio cuerpo. Si ocurre esto, tendremos que salir de la pantalla, y volver a entrar. Los guardianes se habrán separado, y podremos intentarlo. Una vez cogida la pala, vamos hacia el primer dragón. Si por el camino nos quitan una vida, podremos recuperarla en una tumba, que se encuentra en una pantalla próxima al dragón. Nos ponemos encima de la sepultura, y seleccionamos la pala; entonces pulsamos el botón, y vemos cómo Arthur hunde su herramienta en el suelo, y hace un hoyo. Volvemos a darle, y hallaremos una vida. Hay que tener cuidado con esto, porque hay tumbas que, en lugar de contener un espíritu bueno (léase vida), ocultan un espíritu maligno, que nos quita energía. En el mapa se señalan cuáles son las sepulturas buenas y cuáles las malas. A lo largo de todo este laberinto subterráneo encontraremos varias cavernas saturadas por gases venenosos, y siempre atravesar estas cavernas nos costará una vida y la mitad de la siguiente. Esto lo podemos evitar con el objeto que tenemos entre la pala y la pausa. Se trata de una especie de capa mágica, que sólo podremos coger con la pala.

Hacemos lo siguiente: vamos a por el instrumento de hacer agujeros, y volvemos a la pantalla del comienzo, es decir, la del cráneo gigante. Nos dirigimos hacia la derecha. Allí veremos el bote en el cual nos montamos para llegar aquí; al lado del bote vemos una piedra y al lado de ésta, una estrella; entre estos dos objetos se encuentra enterrada la capa. Nos ponemos en medio, un poco retrasados, y cavamos hasta que la encontremos. Si queremos pasar las cavernas de gases sin peligro, sólo tendremos que seleccionar la capa, pulsar el botón y entrar en la pantalla. Nuestro amigo empezará a brillar, y los gases no nos afectarán.

Para pasar a otras secciones del laberinto, tendremos que enfrentarnos con los dragones. Todos ellos pueden ser destruidos con las piedras mágicas. Tenemos que causar un impacto en su cuerpo 10 veces, con lo cual quedará destruido, y pasaremos al siguiente nivel. Entre el dragón y los niveles hay una pantalla con guardianes. Se trata de un anexo, por así decirlo, del dragón. Aquí nos encontramos con dos pequeños pasillos, con un pequeño río entre ellos. Hay un puente para pasar, pero está custodiado por un cráneo que no se ve; se hace visible cuando intentamos pasar. Para poder hacerlo, hemos de matar a los diablos guardianes que aparecen por arriba. En el primer anexo, tendremos que matar a 10 diablillos, en el segundo a 15 serpientes guerreras, y en el tercero a 20 encapuchados de ojillos encendidos. Sólo entonces podremos atravesar el puente. También hay unas cavernas de cuyo techo caen gotas. Estas son venenosas, excepto una que es brillante y parpadea. Si nos cae encima aumentará nuestra puntuación. Y hablando de puntos, cada 10.000 se consigue una vida extra. Así vamos pasando cavernas, ríos de lava y desfiladeros, hasta llegar al dragón final. Una vez destruido podemos entrar en la pantalla final, la pantalla misteriosa. Aquí vemos un gran mar; sobre él vemos una especie de obelisco. Y en la punta, el objetivo: La Calavera!!! Nada más percatarse de nuestra presencia, sale del letargo en que está sumida, y empieza a volar y a lanzarnos peligrosos rayos. Entonces, le arrojamos piedras. Para nuestra sorpresa, cada vez que le damos nos obsequia con una vida. Después de haber hecho diana 5 veces, contemplamos la gran explosión: el cráneo se ha hecho pedazos. Misión cumplida. Ahora nos sale el siguiente mensaje:





CONGRATULATIONS

you have completed DRAGONSKULLE. This concludes the Pendragon adventure series. We hope you have enjoyed playing them.



FAIRLIGHT II

Sí, acertaste, es la segunda parte del Fairlight. Pero no sólo es la segunda parte, es el doble de largo (dos bloques en el Spectrum de 48 K) y el doble de complicado. En definitiva, un verdadero reto para los amantes de las aventuras imposibles.

La trama del juego es la continuación literal de la primera parte. Como recordarás, en ella Ivar recorría el castillo de Avars en busca del Libro de la Luz, se lo entregaba a Segar y salía por la gran puerta del patio. Pues bien, este Fairlight comienza justamente ahí, al otro lado de la puerta, en el bosque. No encontramos a un Ivar feliz y radiante, como sería de esperar después de la hazaña, sino a un aldeano cabizbajo y triste, inmensamente triste, murmurando entre sollozos retazos de una lúgubre historia.

Había sido engañado. No había entregado, como él creía, el Libro de la Luz a Segar el Inmortal, sino al Señor de la Oscuridad, que le había engañado tomando la apariencia del noble Segar para conseguirlo. Con el libro en su poder, la Tierra de la Luz y la Magia caería en la más oscura y tenebrosa de las noches. Y todo era culpa suya.

Aún seguía lamentándose por su estupidez cuando notó que el aire se agitaba: algo con forma humana se estaba materializando delante de sus ojos. Un instante después retrocedió con una mezcla de temor y desconfianza. La forma se había convertido en Segar. ¿Pero era realmente Segar?, el Señor de la Oscuridad no volvería a utilizarle de nuevo. Sus dudas se vieron interrumpidas por una voz profunda e hipnótica. La cosa habló. Segar, ¿Segar?, volvió a pedirle ayuda. Él, Ivar, era el único capaz de recuperar el Libro sagrado. El destino de la Tierra estaba en sus manos. Cuando hubo pronunciado estas palabras el aire volvió a vibrar de nuevo y la aparición fue desvaneciéndose lentamente. Pero envió un último mensaje a Ivar: «... Aquello que buscas no puede ser encontrado, pero aquello que encuentres no puede ser perdido...». ¿Sabes tú qué quiso decirle?

EL JUEGO

El juego es, en estructura, gráficos y ambientación, prácticamente igual a su predecesor. Sigue presente esa facilidad para manejar objetos (apilarlos, usarlos, moverlos, etc.), solamente cambian las acciones que tienes que realizar para acabarlo, que no son pocas ni fáciles.

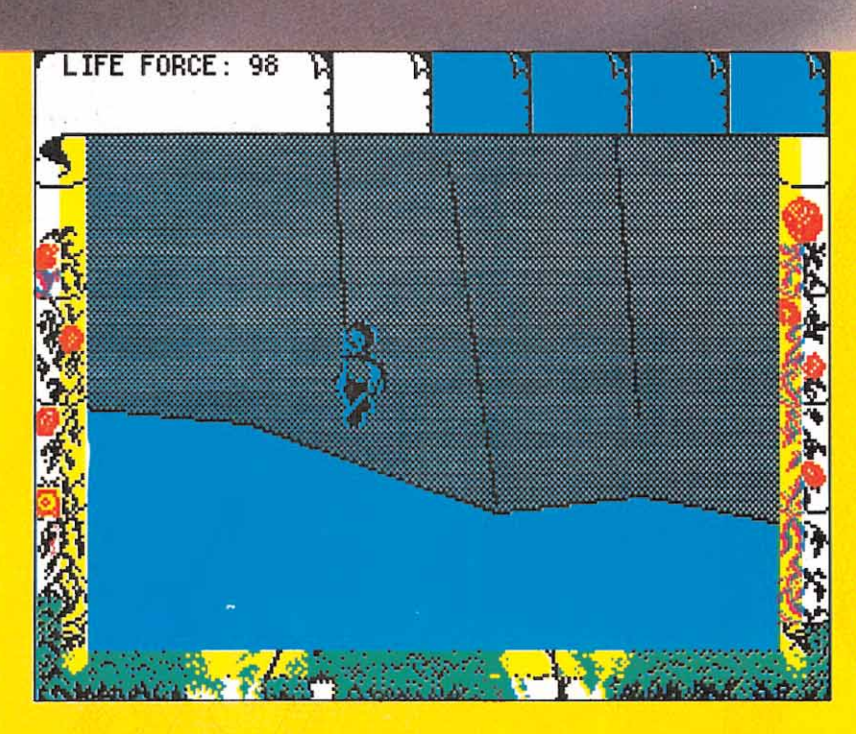
Como hemos señalado anteriormente, el juego consta de dos partes que tendrás que cargar de la cinta (excepto en el Spectrum de 128 K). Veámoslas de una en una:

Fase I. El barco

El elemento principal de esta primera parte es el barco que puedes ver en el mapa y en el que no debes entrar hasta que tengas lo imprescindible.

Tus objetivos para esta fase son dos: conseguir la daga y la varilla.

Para ello usa el mapa, en el que están indicadas todas las puertas cerradas y las llaves que las



abren. Con estos dos objetivos ve al barco (cuidado, no puedes volver a salir) y usa la daga para liberar al capitán del barco que se encuentra atado al mástil. Con esto pasarás a la segunda fase. Como ayuda la cosa que cae en la primera pantalla es una joya y la podrás conseguir subiéndote al árbol, apila para ello objetos: barriles, piedras (que no faltan) o cualquier otra cosa que puedes coger y transportar. Esta gema está oculta en el nivel más bajo del árbol y si la activas (teclas 6-7), los perros que hay en algunas pantallas te ignorarán. Mientras la estés usando no podrás dejar o tomar objetos, para hacer esto, necesitas desactivarla (6-7 de nuevo). Piénsatelo antes de hacerlo porque sólo puedes activarla/desactivarla unas pocas veces.

Fase II. En el castillo

Una vez has cortado las ataduras del capitán, éste te llevará hasta el castillo del Señor de la Oscuridad, donde está lo realmente difícil.

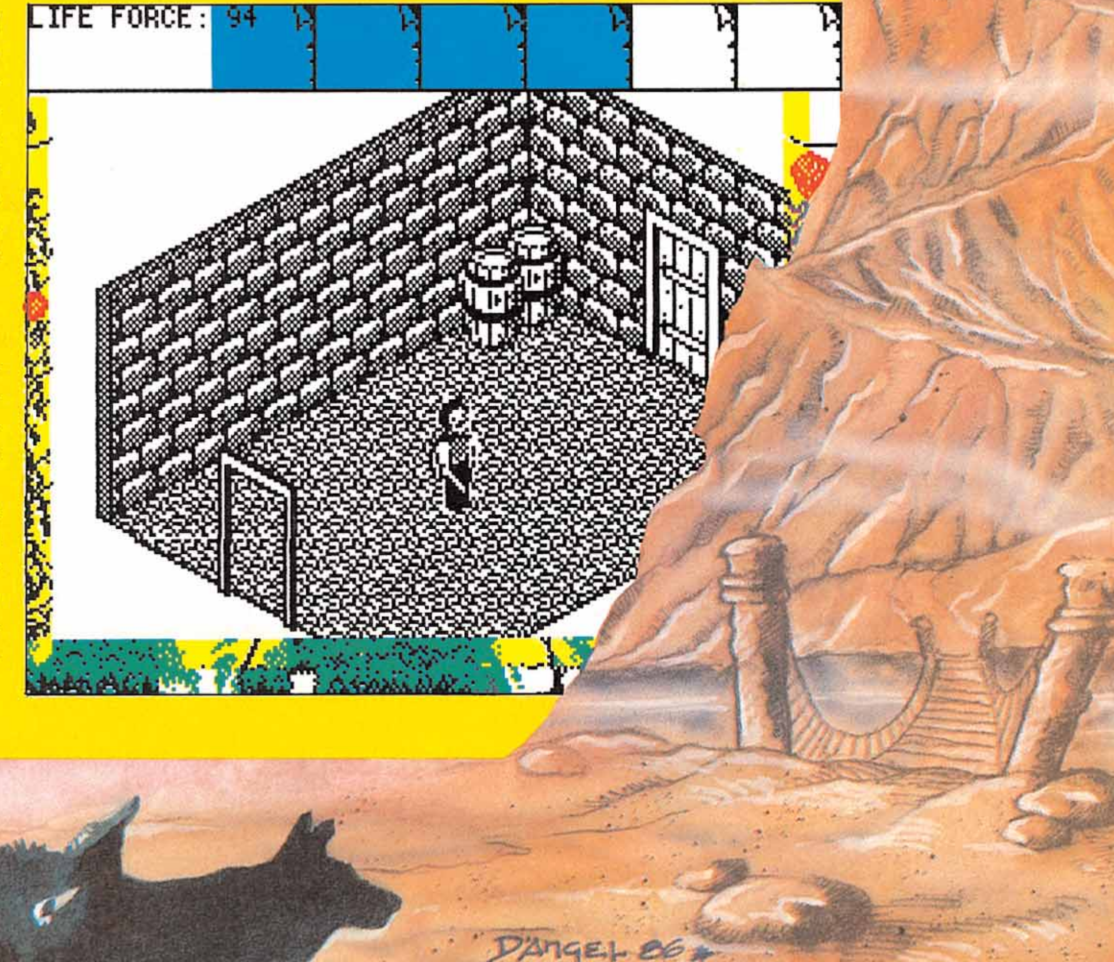
Aquí el objetivo es llegar hasta la habitación donde se encuentra el Libro Sagrado, cogerlo y, llevando la daga, cruzar la puerta. Sólo hay un problema: hacerlo es mucho más difícil y mucho más largo.

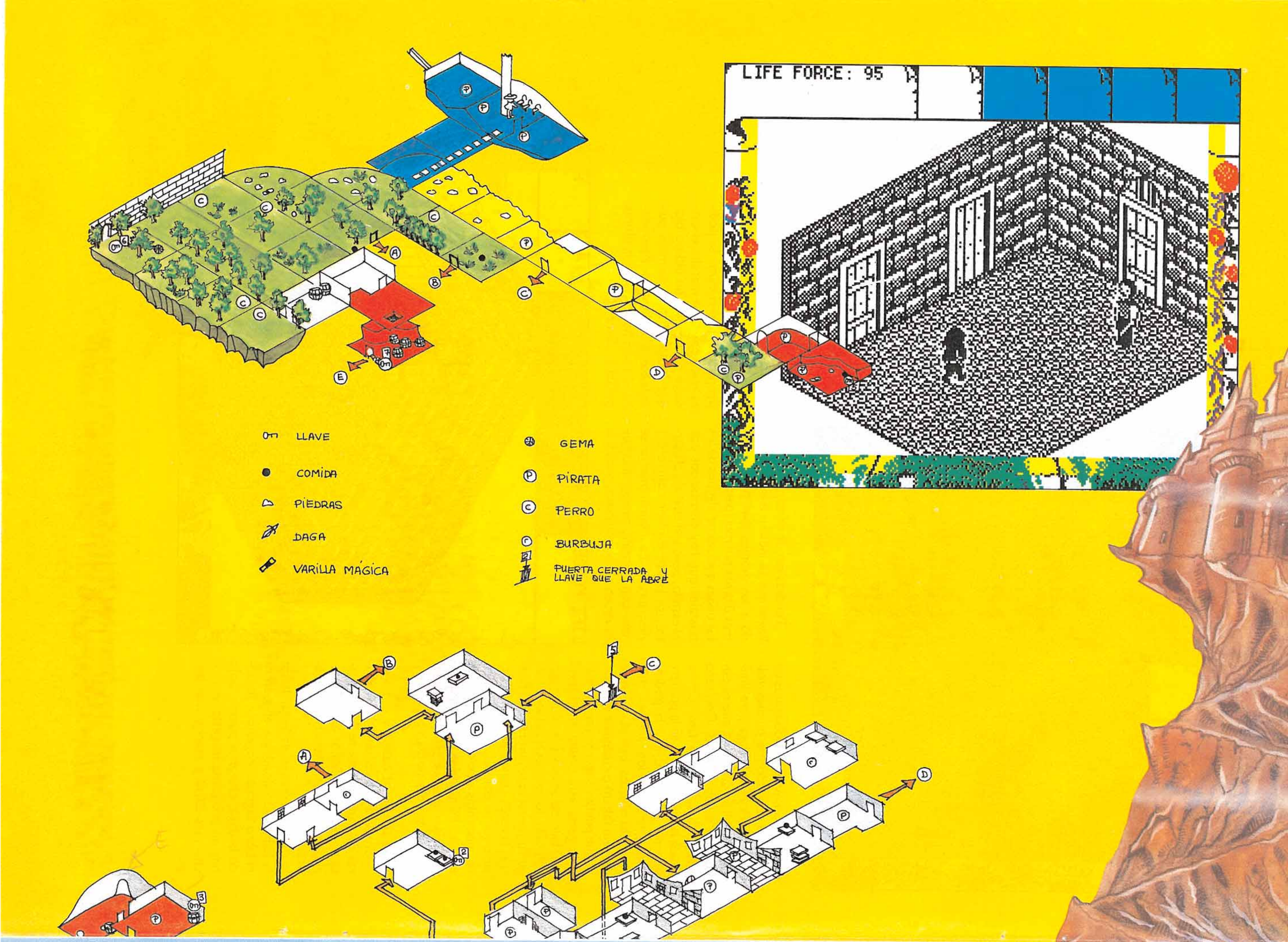
Tendrás que ir consiguiendo las llaves que se indican e ir eliminando a los monjes que guardan las tres últimas puertas (para destruirlos tienes que utilizar algunos de los cristales que hay distribuidos por el castillo, pero ten cuidado al usarlos, se pueden volver contra ti y destruirte). La última puerta se abre con la varilla, que tendrás que llevar en todo momento, pues si la dejas en una habitación y sales de ella, al entrar de nuevo habrá desaparecido.

El elemento esencial de esta fase es la alfombra que funciona de forma similar a la gema (activar/desactivar) y que te impone las mismas restricciones, incluido el número de veces que puedes usarla. La alfombra te permite volar y acceder a lugares a los que no podrías llegar de otra manera.

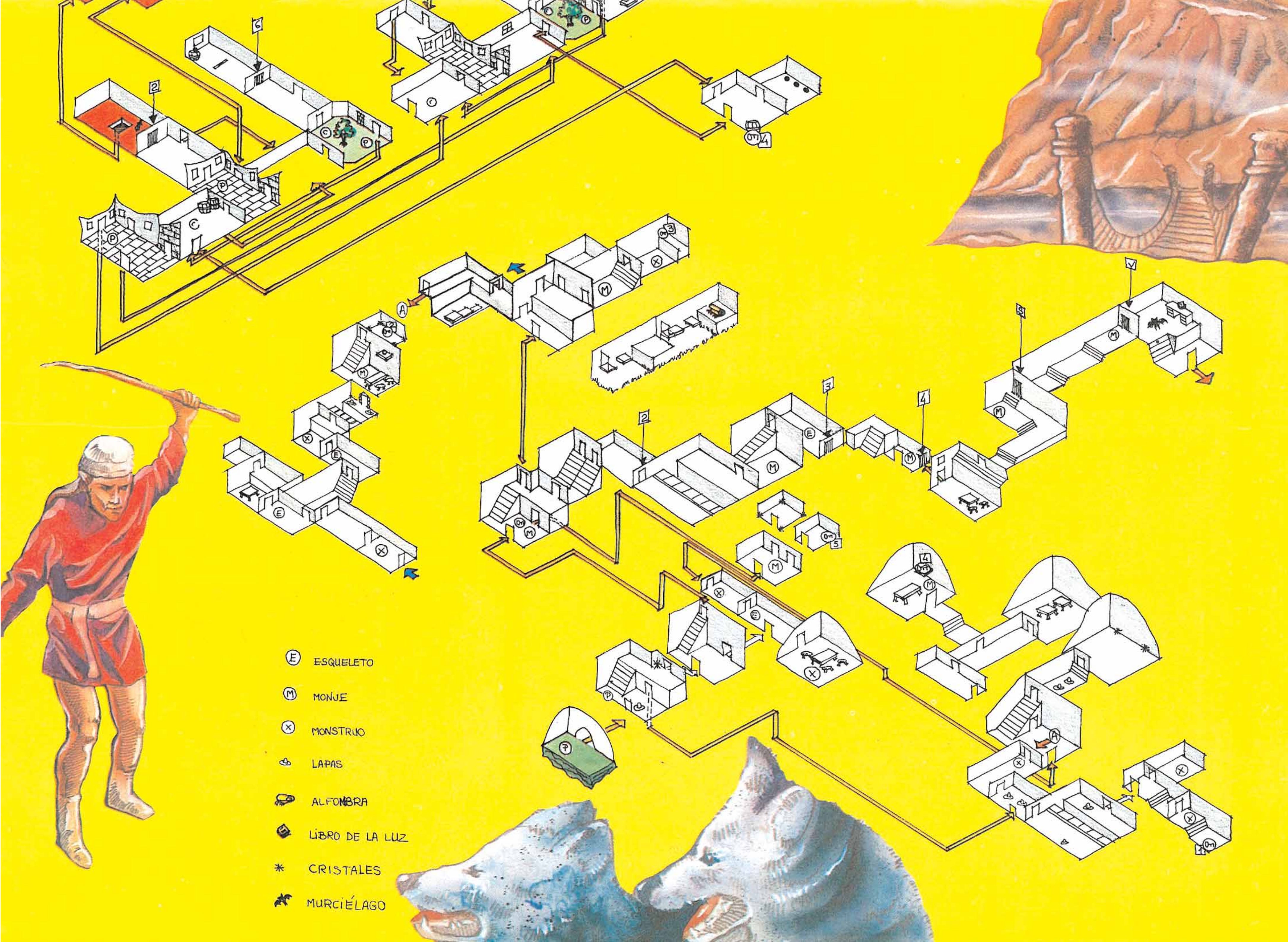
Para terminar el juego vas a necesitar, además de ser bueno con el joystick, ser un buen estratega a la hora de decidir el orden de las acciones que tienes que llevar a cabo para llegar hasta el libro. Piénsatelo antes de hacer nada y tòmatelo con calma. Tampoco te vendría mal hacer una grabación del juego de vez en cuando.

Una última advertencia: cuando tengas el libro y cruzas la última puerta, el programa te pedirá que pongas en marcha el cassette para cargar un último bloque: hazlo y cuando termine, pulsa la barra del espacio. Aparecerá, si todo ha ido bien, la última pantalla. ¿Será el fin?





LIFE FORCE: 95
LLAVE
COMIDA
PIEDRAS
DAGA
VARILLA MÁGICA
GEMA
PIRATA
PERRO
BURBUJA
PUERTA CERRADA Y LLAVE QUE LA ABRE


ESQUELETO
MONJE
MONSTRUO
LAPAS
ALFOMBRA
LIBRO DE LA LUZ
CRISTALES
MURCIÉLAGO



INSTRUCCIONES PARA EL LISTADO 1

Instrucciones (programas de carga normal).

Pon un LOAD ''CODE 31488 antes del USR 27581 (o la dirección que sea) y un RANDOMIZE USR 31488 a continuación.

Y haz los siguientes pokes según tu elección:

POKE 31550,0

Para que las puertas NO se habran sin llave.

POKE 31555,0

Para que NO tengas energía ilimitada.

POKE 31565,1

Para que los enemigos NO estén inmóviles ni vueles sin alfombra.

POKE 31560,0

Para NO poder usar la gema las veces que quieras.

POKE 31563,0

Para NO poder utilizar la alfombra las veces que quieras.

La rutina se encarga de colocar los pokes en la segunda parte del juego.

LISTADO 1

LINEA	DATOS	CONTROL
1	210C7B22186DCD3A7BC3	916
2	BD6B310058211D7B1100	635
3	40010001EDB0C30040DD	959
4	21000011001B3EFF3714	469
5	0815CD6205DD21005B11	699
6	409CCDA905310B613E18	842
7	325B833E0032EA7C3E3A	862
8	325989329C893E00A7C0	1040
9	32717D320F81C9000000	683

DUMP: 31.488
BYTES: 87

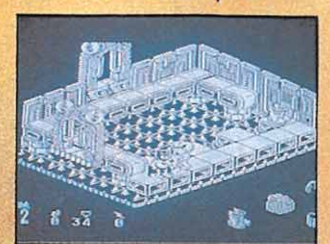
32113	**Inmóviles**
33039	**Volar**
31978,0	**Energía ilimitada**
33627,24	**Puertas abiertas**
35161,58	**Gema ilimitada**
35228,58	**Alfombra ilimit.**

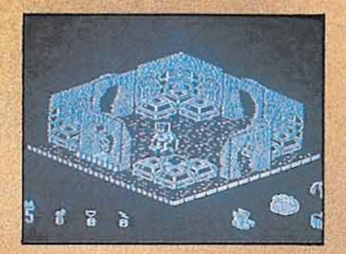
BATMAN



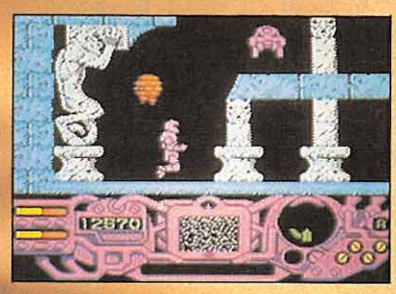
Hace unos días recibimos en nuestra redacción una llamada superespecial. Batman en persona había decidido informarnos sobre su última victoria frente a su incondicional enemigo Arlequín. Los usuarios de MSX también tienen derecho a emular a este intrépido personaje y, como nosotros no nos olvidamos de nadie, este cargador facilitará sin duda la laboriosa tarea del superhéroe. Cuando os contamos en MICROMANIA 15 cómo ayudar a este defensor de la ley, no olvidamos detalle; ahora también vosotros podréis utilizar esos consejos para que Batman no lo pase demasiado mal. De momento, éstos son los objetos imprescindibles para que Batman recupere las siete piezas de su bólido: las botas, para dar grandes saltos; el cinturón, para evitar violentas caídas; la cesta, para recoger objetos, y el propulsor, para aumentar el salto y dirigir el vuelo de Batman. Con estos datos no puedes resistirte, los superhéroes también necesitan tu ayuda.

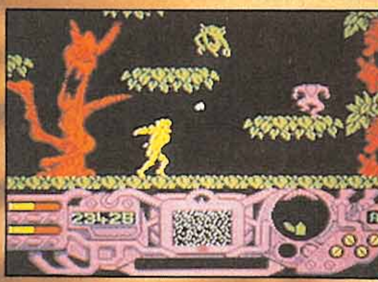
```
10 ' BATMAN (MSX)
20 ' por A.Fuente
30 ' para MICROMANIA
50 COLOR 15,1,1:SCREEN0:KEYOFF:WIDTH38
60 LOCATE12,0:PRINT"MICROMANIA"
70 LOCATE,11:INPUT"VIDA INFINITA";A$:IF A$="s"OR A$="S"THEN VI=1
80 LOCATE,13:PRINT"SUPER-PODERES INFINITOS"SPC(15)"(SALTO,VUELO,
   Y CARRERA)":INPUT"INMUNIDAD ABSOLUTA";A$:IF A$="S" OR A$="S"
   THEN EI=1
90 CLS:LOCATE 16,11:PRINT"ESPERA"
100 BLOAD "cas:
110 SCREEN2
120 OPEN"GRP:"AS#1
130 C=2:FORI=0TO96:CIRCLE(128,96),I,C,1.570796#,4.712388#:C=C+1
140 IF C=16THEN C=2
150 NEXT
160 CIRCLE(128,96),96,6
170 LINE (0,64)-(256,120),1,BF
180 DEFUSR=39850!
190 A=USR(0)
200 PRESET(192,184):COLOR 6:PRINT#1,"a.fuente"
210 BLOAD"CAS:",R
220 BLOAD"CAS:"
230 IF VI=1 THEN POKE &HA998,0:POKE &HA999,0
240 IF EI=1 THEN POKE &HC1C5,0:POKE &HC1C6,0
250 DEFUSR=&HE00C:A=USR(0)
260 BLOAD"CAS:",R
```





ANTIRIAD



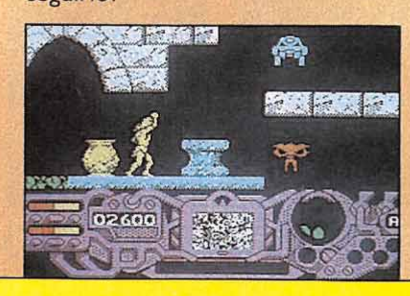




Desvelaros los misterios que entraña esta interesante videoaventura no es algo que nos preocupe en este momento, más que nada porque ya en MICROMANIA 18 los secretos de esta armadura sagrada de Antiriad dejaron de ser eso, secretos.

La versión de Commodore que ahora nos ocupa no se diferencia en esencia de lo que acontecía en el Spectrum, exceptuando las diferencias obvias que podéis imaginar. El cargador que acompaña estas líneas, junto con el mapa y el detallado análisis que en su momento desarrollamos, os serán de gran utilidad si habéis decidido embarcaros con Antiriad en su organizada búsqueda.

Liberar a los inocentes terrestres de la tiranía de los amos será tu objetivo. De camino, te encontrarás con mucha gente empeñada en ponerte las cosas más difíciles y, por si su insistencia fuera poco, deberás usar tu cerebro para descubrir qué hacer con tu armadura. La seguridad de la Tierra está en tus manos, sólo alguien de tus cualidades puede conseguirlo.




```
10 REM CARGADOR ANTIRIAD
20 REM F.V.C.
30 FORT=0TO46:READA:POKE288+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>5421THENPRINT"ERROR EN LOS DATA!!":END
50 PRINT"SIN PERDER ENERGIA EN LAS COLISIONES..."
60 INPUT"..CON OBSTACULOS MOVILES (S/N)";OM$
62 IFOM$="S"THENPOKE315,210:POKE320,165:REM  POKE 42861,210:POKE42862,165
70 INPUT"..CON OBSTACULOS ESTATICOS (S/N)";OE$
72 IFOE$="S"THENPOKE325,0:REM  POKE 42131,0
80 PRINT"COLOCA ANTIRIAD EN EL DATASSETTE Y PULSASHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,0,205,65,3,208,15,169,76,141,209,3,169,58,141,210,3
110 DATA 169,1,141,211,3,96,169,173,141,109,167,169,167,141,110,167,169,3,141
120 DATA 147,164,108,47,0,70,86,67
```

ASTÉRIX Y EL CALDERO MÁGICO

Astérix y Obélix han tenido una interesante iniciativa: acompañar a los usuarios de Amstrad en la búsqueda de las cinco piezas del caldero mágico, misteriosamente destrozado.

Los romanos, por su cuenta y riesgo, sin que nadie los llame, se han metido en la aventura. Esta peligrosa incursión no les ha hecho mucha gracia a nuestros protagonistas, y por el camino no perderán la oportunidad de demostrar su desagrado.

Estos dos personajillos iniciarán su interesante recorrido desde su aldea, y como todos los caminos llevan a Roma, según reza un antiguo refrán, acabarán su excursión en esta divertida ciudad. Para que no os despistéis por el camino, estos consejos serán de utilidad:

— Debes buscar las cinco piezas de que consta el caldero.

— Los escenarios serán: la aldea, el bosque, tres campamentos romanos y Roma, con calabozos y circo incluidos.

— Encontrarás tres tipos de romanos: los legionarios atontados, a los que deberás vencer con patadas; los legionarios listos, con los que necesitarás usar además tus puños, y los legionarios del circo, nada menos que diez.



— Para repostar por el camino, encontrarás jabalíes; según sus características, deberás emplear patadas o puñetazos.

— Las piezas se encuentran: 1. En el campamento Compendium. 2. En el bosque, atravesando el campamento Aquarium. 3. En las calles de Roma. 4. En las mazmorras. 5. En el circo, donde la obtendrás como recompensa si vences a los legionarios.

— Para llegar a la mazmorra, déjate atrapar por los romanos, pero sólo si has recogido la llave.

Con estos consejos y el cargador, no tendrás problemas para que resuelvas la aventura. Que te diviertas. Para más información, consulta MICROMANIA 19.



```
10 REM Cargador ASTERIX by A.C.L.
20 REM
30 MODE 2:INPUT "Vidas infinitas (S/N) :
 ",a$:a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN vi=1
ELSE vi=0
40 INPUT "Comida infinita (S/N) : ",a$:a
$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN co=1 ELSE co
=0
50 LOAD"asterix":POKE &A038,&C9:CALL &A0
00
60 IF vi THEN POKE &2711,0
70 IF co THEN POKE &2641,0
80 CALL &A00
```

```
Pokes ASTERIX by A.C.L.
-----------------------
Vidas infinitas : poke &2711,0
Comida infinita : poke &2641,0
```

RAMON RODRIGUEZ

Spectrum

Ramón Rodríguez es un punky marchoso que sin decir esta boca es mía se ha visto envuelto en una interesante aventura: ser protagonista de un programa de ordenador. Ramón no tiene muy claro cómo salir del trance, sin duda necesitará la ayuda de un experto en el manejo del teclado para salir airoso de esta jugarreta del destino. No intentes resistirte, Ramón te lo agradecerá eternamente.

Ser joven en los tiempos que corren es todo un problema; para un punky como nuestro protagonista las cosas se complican en extremo.

Ramón se encuentra en una situación casi desesperada; de pronto, sin saber cómo ni por qué, está rodeado por seres extraños en un laberinto que parece tan interminable como su historia. De vuestra eficaz ayuda depende que salga ileso de esta peligrosa situación.

En el juego encontrarás calaveras parpadeantes azules y blancas, que, como es comprensible, debemos abrir con unas llaves que se encuentran esparcidas por todo el juego.

La técnica de juego es bastante compleja. Para no perdernos, es conveniente seguir la numeración que figura en el mapa e ir recogiendo las llaves para superar las puertas camufladas.

CONSEJOS

En la primera pantalla saltaremos al bloque central, cuando la bocina se dirija a la izquierda, saltaremos en esa dirección y, una vez en el pasillo de la bocina, volveremos a saltar para superar el instrumento móvil.

Para la pantalla número tres debemos pasar bajo las flechas cuando estén a la altura del tupé de Ramón. En esta misma pantalla, cuando estemos en la parte superior izquierda, al saltar en esta misma dirección sin soltar las teclas pasaremos a la siguiente pantalla y superaremos sin problemas la bocina.

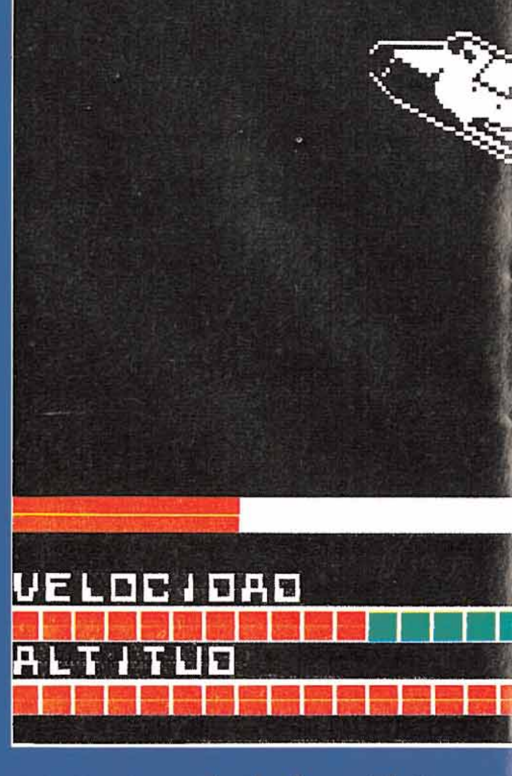
Cuando estemos en la pantalla cinco nos aguarda una desagradable trampa; en el techo encontraremos una abertura, debemos superar el vacío con un ágil salto. Si caemos desde la pantalla 31 por este hueco, deberemos recorrer casi todo el mapa.

La pantalla seis tiene unos cuantos escalones y cinco antorchas; para pasarla más cómodamente, al entrar en la pantalla salta al primer escalón y después salta de nuevo para pasar por el medio de las dos antorchas de arriba. Una vez pasada la llama de la antorcha derecha, avanza hacia ese lado.

En la siguiente pantalla, la número 7, intenta pasar por el camino de las flechas, es más fácil que bajar directamente a la pantalla 8, ya que al llegar al suelo por el camino de las flechas, es conveniente dirigirse al agujero saltando.

Una vez en la planta de abajo, hay que dirigirse a la pantalla 12 a por la llave; la única manera de conseguirla es pasar por la zona de las flechas. Para superar éstas es conveniente observar, nada más entrar, la pequeña base del suelo que se encuentra debajo de cada flecha; hay una pequeña zona donde podemos pararnos sin miedo a ser electrocutados.

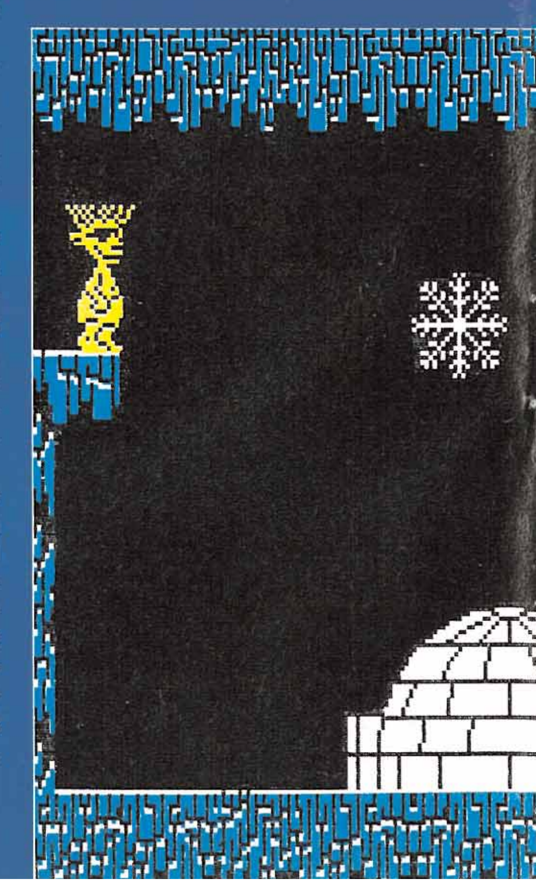
En la pantalla 12, desde la base por la que entramos, debemos saltar a la plataforma móvil y dirigirnos hacia la llave; al saltar al siguiente bloque, debemos repetir la maniobra hacia la plataforma móvil y, al siguiente intento, saltar al trozo de suelo que aún queda. Volveremos a saltar para quedarnos en medio de las flechas y al caer acercarnos hacia la llave. Por fin, hemos de dirigirnos a la pantalla nueve de nuevo,

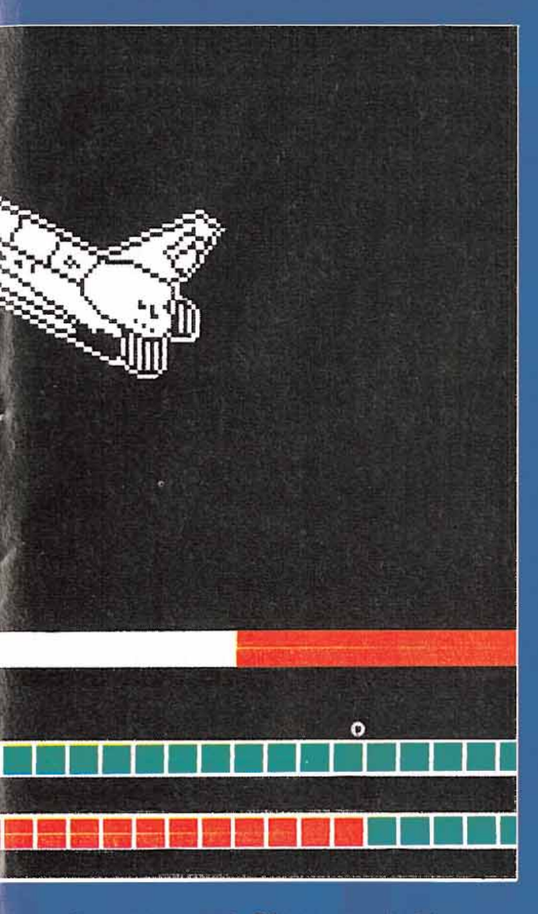


pero esta vez por la plataforma inferior, hasta llegar a la pantalla 14, donde cogeremos la otra llave.

Con la llave en nuestro poder nos dirigiremos hasta la pantalla 13 para subir por el hueco de arriba hasta llegar a la pantalla número 17, en la que tenemos que ponernos bajo la palanca, para poder pasar a la pantalla 18.

La llave que abre las calaveras de la pantalla se encuentra en la pantalla 19; al de-





jarnos caer en la 20 iremos a la 21 y, con la llave, iremos a la 24 para caer a la 22.

En la pantalla 22 la llave se encuentra arriba y para cogerla tenemos que ponernos debajo de la palanca transportadora para subir a la parte superior de la pantalla; con la llave iremos hacia el transportador de la derecha; para pasar las dos bocinas hay que buscar el punto ciego que hay entre ellas. Para pasar la pantalla 23 tenemos que tener en cuenta varias cuestiones. En principio, para no tener que saltar al pingüino de la izquierda, es conveniente subir al piso de arriba y después dejarnos caer; así, cada vez que nos maten tendremos algo avanzado. Si prefieres hacer las cosas por el lado difícil, para pasar a este pingüino tienes que intentar acercarte lo máximo que puedas a él, observar el copo de nieve y cuando el pingüino esté junto a nosotros, avanzar corriendo a la derecha y saltar.

Una vez conseguido esto, subiremos hasta la pantalla 25 y cogeremos la llave; después bajaremos hasta abajo y subiremos de nuevo a la pantalla 25, pero ahora por el otro camino; pasaremos a la 26 y, subiéndonos en el igloo, saltaremos para llegar a la 25 por la parte de arriba y nos colocaremos debajo del transportador.

De repente, apareceremos en la base de lanzamiento del Columbia, nos montaremos en él y sufriremos hasta conseguir aterrizar el aparato, sin lugar a dudas una de las operaciones más difíciles del juego. La clave del aterrizaje está en conseguir mantener la velocidad al mismo nivel que la altitud.

Llegamos al TVE y, para abrir la calavera de arriba, cogeremos la última llave, que se encuentra en la pantalla 32, lo que no es muy difícil si has conseguido superar todas las pantallas anteriores. Para pasar tenemos que fijarnos en el movimiento de los objetos, como siempre; cuando el televisor esté bajando a la altura del bloque de la izquierda, saltaremos a la bocina y nos colocaremos lo más cerca posible del televisor para saltar el bloque.

Los soldados de la pantalla 30 presentan alguna que otra dificultad; tenemos que colocarnos cerca del casco del primer soldado y saltar cuando pasemos por encima del casco, avanzar hacia la izquierda y repetir la operación con el siguiente soldado.

En la pantalla de las granadas intentaremos no caer por el hueco, ya que esta trampa nos haría recorrer de nuevo casi todas las pantallas. Paciencia, es preferible matarnos a caer por él.

Al llegar a la pantalla 24, iremos a por la llave y nos colocaremos debajo del transportador para aparecer de nuevo en la pantalla de televisión, donde habrá desaparecido la calavera que nos impedía el paso. Para subir, dejar pasar la televisión por debajo del bloque y saltar rápidamente.

¡Horror, es una pesadilla! Aparecen tres Ramones; los dos de arriba son falsos y para pasar a la siguiente pantalla tenemos que colocarnos en medio de ellos y avanzar hasta el transportador.

La pantalla 34 no tiene excesiva dificultad, sólo tenemos que dirigirnos al transportador que nos conducirá al Pirulí de TVE, avanzaremos hacia la derecha y pasaremos a la siguiente pantalla; nos pondremos lo más al borde de la torre que podamos y saltaremos esquivando hábilmente la estrella; nos dejaremos caer hasta llegar a la pantalla 28, que...

Si queréis conocer el final, con un poco de paciencia y nuestros consejos la tarea no resultará muy complicada. ¡Ánimo!

LISTADO 1

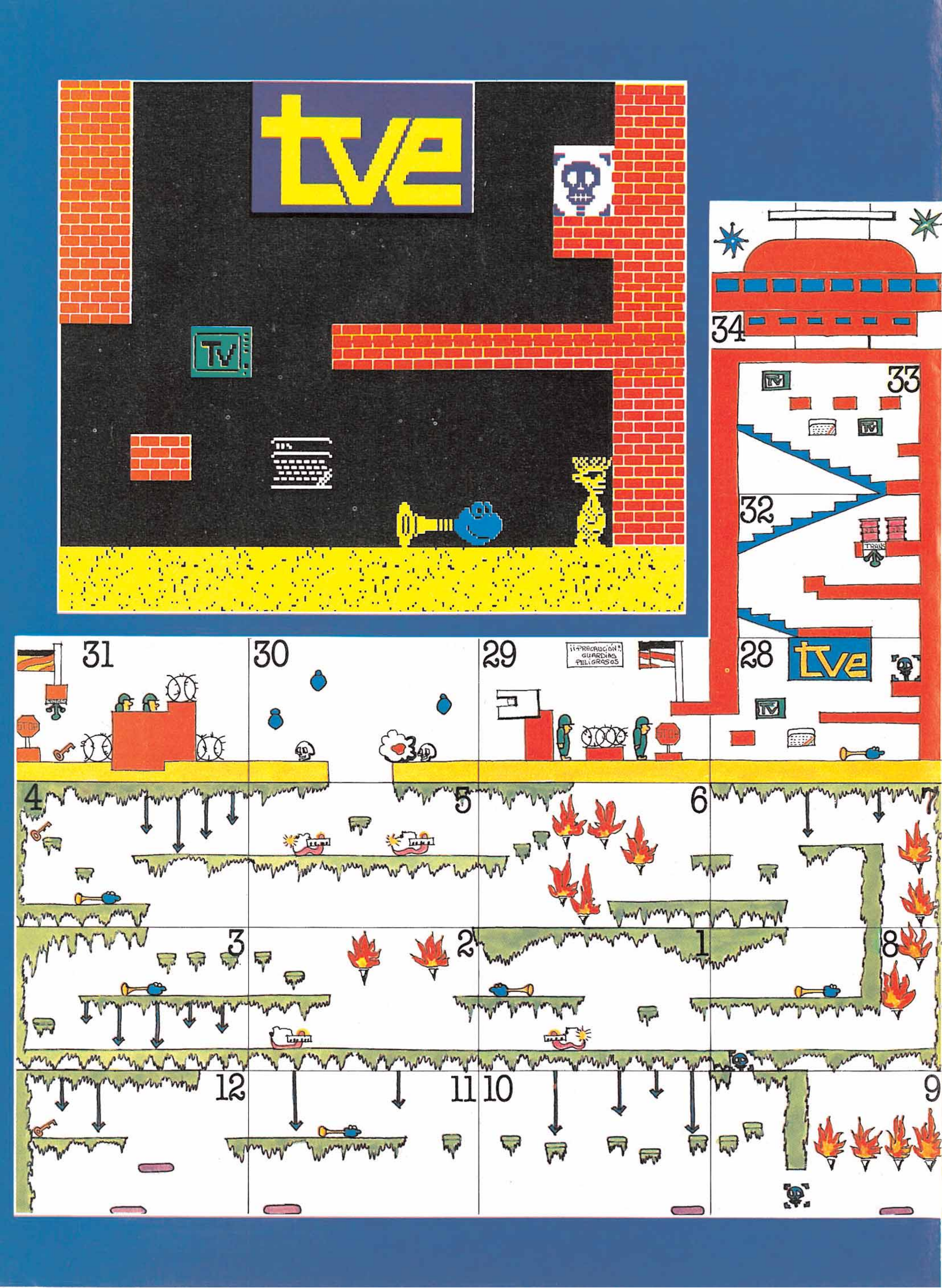
```
   1 REM *** CARGADOR RAMON RODR
IGUEZ *** MICROMANIA
  10 BORDER 0: PAPER 0: CLEAR 60
000
  20 PRINT AT 10,7; PAPER 2; INK
 7;" RAMON RODRIGUEZ "
  30 LOAD ""CODE 65300,117
  40 INK 6: CLS : PRINT "  INTRO
DUCE LA CINTA ORIGINAL"
  50 RANDOMIZE USR 65300
```

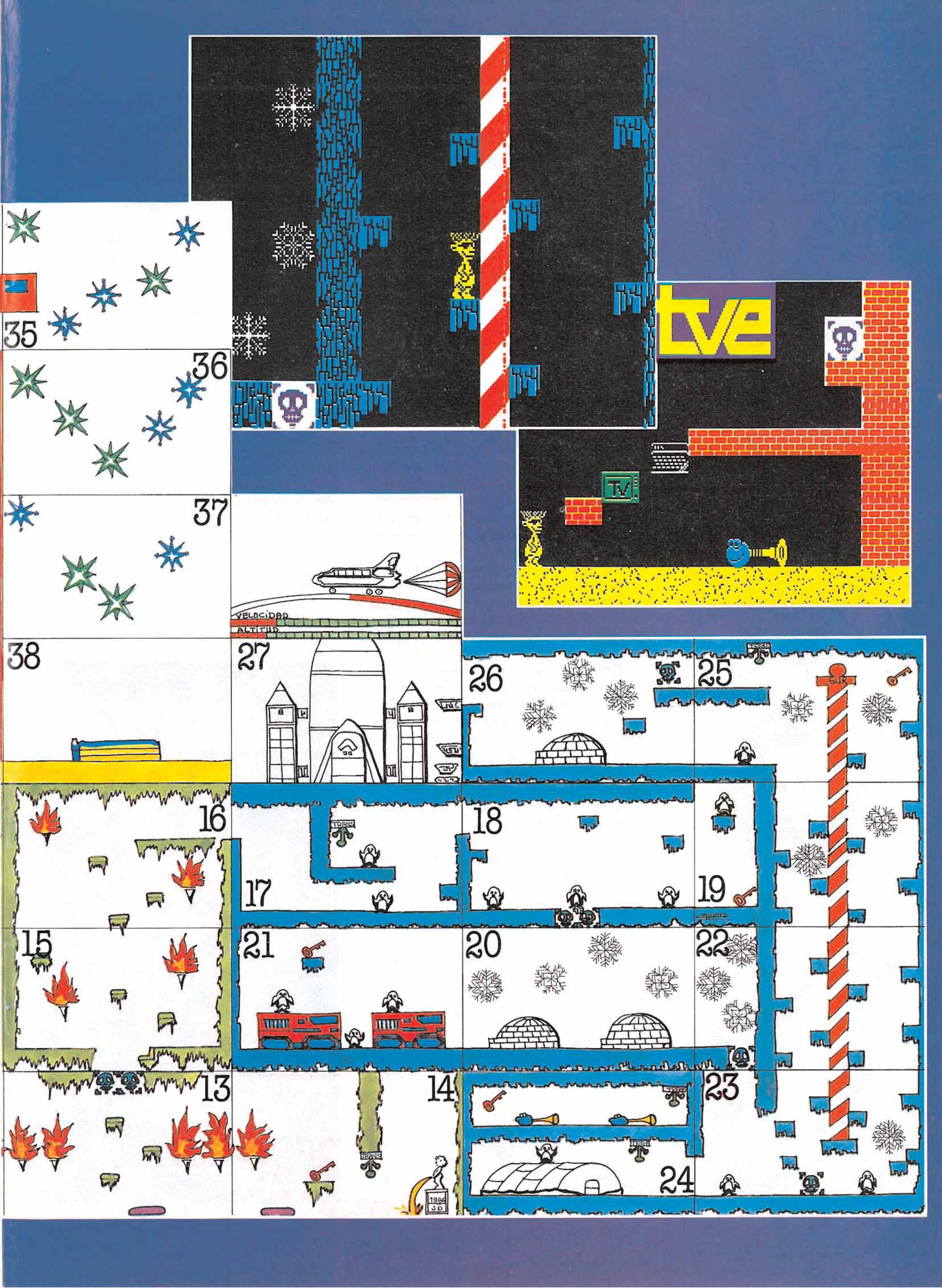
Pulsando las teclas 4 y 5 volvemos a empezar

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31FFFFCD7DFFDD21CB5C	1693
2	1178043EFF37CD5605CD	1014
3	2461CD7DFFDD21CB5C11	1284
4	F8023EFF37CD56053EC9	1181
5	32935F3EAA32C05ECDB4	1245
6	5E2159FF11135BED530E	932
7	5B012400EDB0C3005BCD	1032
8	5605AF216AEA77237723	947
9	772336C321B0EC363123	986
10	36CC2336612336C32336	817
11	EF2336FFC9DD21000011	1055
12	1100AF37C35605000000	533

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 117


tve
TV
34
33
32
31
30
29
¡¡PRECAUCIÓN!! GUARDIAS PELIGROSOS
STOP
28
tve
TRANS
4
5
6
7
3
2
1
8
12
11
10
9



tve
TV
35
36
37
VELOCIDAD
ALTITUD
38
27
26
25
SUR
16
18
17
19
15
21
20
22
13
14
23
24
1986
JD



GAUNTLET

Hace algún tiempo apareció por tierras españolas una máquina recreativa que acaparaba la atención del público que decidía echar un vistazo a estos concurridos locales. Contemplar a cuatro amigos luchar a brazo partido, con una perfecta coordinación, era algo que merecía la pena. Teniendo en cuenta las diferencias obvias entre una máquina de videojuegos y nuestros ordenadores personales, la adaptación de Gauntlet da como resultado un adictivo programa de ordenador.

El objetivo del juego es recorrer las fases de este laberinto recopilando tesoros y llaves. Si quieres que tu protagonista emule a Matusalem en estas líneas encontrarás alguna que otra sugerencia y un cargador que te pondrá las cosas algo más fáciles.

Gauntlet permitirá que dos jugadores se repartan el éxito de la hazaña, para ello podrás escoger entre los cuatro aspirantes al título de permanencia en pantalla. Cada uno está dotado de peculiares características, por lo que la adecuada elección de tu personaje dará un sentido distinto a la misión. Para que puedas valorar con justicia éstas son las peculiaridades de cada personaje:

THOR, presume ser el mejor guerrero que nunca ha conocido el género humano; del dicho al hecho no hay mucha diferencia, su efectividad en el disparo es mucha, y es un maestro de la espada; por el contrario después de tanto tiempo de vivir como Tarzán ha perdido toda su credibilidad en la magia; en su poder las pócimas sólo le permitirán dañar a los monstruos, nunca acabar con ellos. Hará un buen papel.

QUESTOR, será un buen compañero de Thor, su efectividad no es mucha en el disparo y es bastante sensible al ataque de los enemigos, pero utiliza bien las pócimas destruyendo a la mayoría de los monstruos y generadores. En el combate directo tendrá dificultades, ya que su espada no le permitirá destruir los generadores.

MERLIN, como bien os imagináis es un experto en el manejo de pócimas y brebajes mágicos, destruirá todo lo que se cruce en su camino con este invento en su poder. Sin embargo, Merlin no tiene ningún tipo de defensa frente a los ataques, no pudiendo destruir los generadores.

THYRA, la única fémina del grupo, se ha empeñado en demostrar que con su escudo nada hay que la lesione. La cosa no es tan exagerada, pero hay que reconocer que su resistencia ante los malandrines es muy grande. Espada en mano puede destruir generadores, y empleando en el momento adecuado las pócimas, dañará la mayoría de los monstruos y generadores.

Si decides montarte la aventura de independiente no es aconsejable que elijas la opción de dos jugadores; si aún así te arriesgas, la coordinación entre los dos persona-



jes será muy importante. El reparto equitativo de trabajo y víveres permitirá que la acción conjunta de los protagonistas traiga resultados positivos y en consecuencia que recorráis muchas más fases. Es tan imprescindible la efectividad en el disparo como el adecuado empleo de las pócimas, de ahí la importancia de tu elección.

La estructura de cada nivel es semejante a un laberinto convencional desde el que tendrás acceso a niveles siguientes al recoger las llaves que aparecerán dispersas. En algunas fases encontrarás varias salidas; si tu intención es acumular el mayor número de tesoros posibles, es conveniente que no te dediques a la tentadora tarea de avanzar saltándote alguna fase a la torera. Si, por el contrario, quieres probar hasta dónde puedes llegar, comprobarás cómo a medida que avanzas la complicación aumenta, así como el número de enemigos.

Puede ocurrir que en un momento de despiste te quedes pensativo durante algunos minutos, sin sufrir ataque alguno, entonces por esas cosas desconocidas de la ciencia, las paredes que te rodean se convertirán en salidas que te darán acceso al siguiente nivel. Suponemos que vuestros ojos habrán empezado a hacer chiribitas, y con un cierto aire de superioridad habréis exclamado: «esto está chupado». Inocentes criaturas, mentira. Este alto en el camino no se puede hacer cuando se nos antoje, a veces seremos el punto de mira de los hambrientos seres que pueblan el laberinto y las **salidas no aparecerán.**

Para que no te lleves un susto de muerte al ver el desagradable gesto de los pobladores del laberinto, tener unos conocimientos previos de lo que os vais a encontrar, no vendrá nada mal. La mayoría de los enemigos no necesitarán ningún trato especial, ataca sin contemplaciones como norma general. Cuando no te encuentres en la flor de la vida, tal vez será más prudente que te dediques a esquivar a los agresores, mientras sea posible, hasta que recuperes energía, cosa, que no es muy complicada, ya que encontraréis suculentos alimentos durante el recorrido turístico por la zona.

Sólo hay un personaje, negro para más señas, más conocido como la muerte, que atentará brutalmente contra tu vida. Ante él no valen disparos, sólo la fuerza de la magia lo alejará de ti; el problema surge cuando conduzcas a un personaje que no crea en esas cosas misteriosas o no hayas encontrado alguna pócima. El ataque de la muerte puede acabar contigo.

Procura no abrir más que los caminos imprescindibles, o evitar si no tienes demasiada fuerza meterte en más líos. En algunas fases encontrarás que tus enemigos están retenidos al otro lado de la barrera; en estos casos tocar una pieza clave puede acarrear tras ella una lista interminable de bichos con malas intenciones.

A poco que te hayas esforzado habrás comprendido, nada más cargar el programa, que los monstruos aparecen continuamen-



te de unos pequeños recipientes que tomarán distintas formas según el bicho en cuestión. Dejando de lado estos detalles sin importancia, siempre debes destruir estos generadores; dejarán de aparecer cosas extrañas y podrás respirar tranquilo durante algunos segundos. Toma aliento, es el momento de continuar.

Encontrarás fantasmas contra los que debes disparar sin piedad. Con el resto de tus enemigos, aunque no está prohibido dispararles, si será más efectivo un combate mano a mano, ya que aunque te lesionen tus pérdidas serán menores que si sobre ti cae alguno de los objetos que te lanzan. Estos últimos enemigos serán:

Soldados: intentarán atacarte con el mazo.

Demonios: te lanzarán bolas de fuego y si osas acercarte a ellos te morderán, aunque esto es menos perjudicial que las llamas.

Lanzadores: no conocen nada que no puedan arrojarte, incluso al otro lado de las paredes.

Brujos: juegan a despistarte desapareciendo.

Muerte: ya os hemos advertido lo suficiente sobre este cruel personaje.

Por el camino encontrarás múltiples objetos, la mayoría te serán de gran utilidad, como la comida o la bebida sana, que aumentarán tu energía. Otros, como las pócimas, te permitirán lanzar conjuros que aumentarán tu potencia, tanto en los combates directos como tu efectividad en el disparo. Hay dos tipos de pócimas que para darle más emoción al asunto, tienen la misma forma. Ambas pócimas serán beneficiosas, pero debes evitar dispararlas, ya que desaparecerán y no te servirán de nada. Si las usas correctamente tus enemigos se esfumarán o se debilitarán; en ambos casos resulta interesante.

Gauntlet no sería lo que es si no tuvieras que buscar por el laberinto llaves maravillosas que te trasladan de escenario; puedes acumularlas y usarlas en un momento de necesidad. Para darle una nota colorista a este juego no podían faltar trampas que hacen que desaparezcan paredes y puertas camufladas, que aparecerán cuando dispares en el punto correcto. La compleja estructura del laberinto puede resultar todo un problema en algunos casos; pero, no alarmarse, podrás utilizar transportadores representados por unas vistosas flechas en el suelo. Pasar de una fase a otra no representa gran dificultad en cuanto localices las salidas; si los protagonistas son dos, deberéis poneros de acuerdo, ambos deben salir a la vez. Intentar despistar al compañero será casi imposible, estaréis unidos hasta la muerte.

Acumular puntos es una interesante misión, Gauntlet te permitirá en algunas fases demostrar tus cualidades físicas, en una alocada carrera a la búsqueda del tesoro. Te dará muchos puntos si consigues salir del nivel en el tiempo marcado.

Gauntlet es un programa muy adictivo, en el que el trabajo en equipo resulta realmente provechoso. Si es posible elegir siempre esta opción, aunque al principio resulte algo conflictivo llegar a un acuerdo con tu compañero de aventuras a la hora de elegir un camino u otro. Con algo de paciencia y buena voluntad solucionaréis este problemilla para plantearos cuestiones más serias de supervivencia. Aprovecha al máximo las posibilidades de cada personaje y no abuses de la suerte. Gauntlet, es un programa cargado de agradables sorpresas que te permitirá descubrir buenos amigos.

```
Pokes GAUNTLET by A.C.L.
------------------------
Salud infinita :
POKE 48491,0
POKE 48497,0
------------------------
LLaves infinitas :
POKE 44050,0
POKE 44051,0
POKE 44052,0
------------------------
Pociones infinitas :
POKE 43632,0
POKE 43633,0
POKE 43634,0
------------------------
```



AMSTRAD

```
10 REM Cargador GAUNTLET by A.C.L.
20 REM
30 checksum=0:RESTORE 110:FOR i=&A000 TO
 &A038:READ a$:a=VAL("&"+a$):checksum=ch
ecksum+a:POKE i,a:NEXT:IF checksum<>3971
 THEN PRINT"Error en datas linea 110.":E
ND
40 RESTORE 130:checksum=0:FOR I=&8000 TO
 &81CF:READ A$:a=VAL("&"+A$):checksum=ch
ecksum+a:POKE I,a:NEXT
50 IF checksum<>45360 THEN PRINT"Error e
n datas lineas 130/final.":END
60 FOR i=&81D0 TO &84FF:POKE i,&6B:NEXT
70 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$:a
$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POKE &A036,1
80 INPUT "LLaves infinitas (S/N) : ",a$:
a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POKE &A038,
1
90 INPUT "Pociones infinitas (S/N) : ",a
$:a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POKE &A03
7,1
100 CLS:checksum=0:RESTORE 120:FOR i=100
00 TO 10013:READ a$:a=VAL("&"+a$):POKE i
,a:checksum=checksum+a:NEXT:IF checksum=
885 THEN CALL &2710 ELSE PRINT"Error en
datas linea 120.":END
110 DATA 21,0,80,11,10,2,1,0,5,ED,B0,21,
14,1,22, C9,2,C3,10,2,3A,14,1,B7,28,6,32
,9E,9B,32,98,9B,3A,20,1,B7,28,3,32,B7,89
,3A,29,1,B7,CA,0,84,32,7,88,C3,0,84,0,0,
0
120 DATA 21,00,a0,11,00,01,01,40,0,ed,b0
,c3,00,01
130 DATA 31,0,4,1,8C,7F,ED,49,3E,14,CD,F
A,2,21,4,3,E,0,7E,CD,CB,2,23,C,CB,61,28,
F6,3A,FF,0,3C,20,2D,3C,28,12,DD,21,0,4,1
1,EE,3B,3E,82,CD,14,3,CD,0,4,CD,0,80,DD,
21,0,4,11,56,37,3E,83,CD,14,3,CD,0,4,97,
E,1,CD,CB,2,CD,40,87,DD,21,0,80,11,0,20,
3E,84,CD,14,3
140 DATA DD,21,0,4,11,7D,29,3E,85,CD,14,
3,DD,21,80,0,3A,3,0,11,0,30,CD,D8,2,3A,4
,0, 11,0,38,CD,D8,2,DD,21,E0,42,11,0,1C,
3E,86,CD,14,3,DD,21,0,7F,11,14,3B,3E,87,
CD, 14,3,21,FF,BA,11,FF,BF,1,1,3C,ED,B8,
ED,5B,3,0,21,68,20,3E,FF,3C,24,BB,28,FB,
BA
150 DATA 28,F8,FE,2,28,F4,22,3,85,C3,0,8
4,6,BC,ED,49,4,ED,79,C9,0,8E,8,D8,10,32,
18,64,87,F5,87,87,C6,80,67,2E,0,1,0,8,ED
,B0,F1,C6,D3,6F,26,2,CD,F2,2,7E,DD,77,0,
2C,DD,23,C9,1,10,7F,ED,49,F6,40,ED,79,C9
,3F,28,2E,8E,26,0,19,1E,0,7,0,0,30,0,0,0
,D9,1,10
160 DATA F6,ED,49,1,0,F5,21,F5,7F,D9,14,
8,15,1,10,7F,ED,49,E,4B,ED,49,D9,ED,78,D
9,1F,E6, 40,F6,2,4F,BF,C0,CD,AF,3,30,FA,
21,15,4,10,FE,2B,7C,B5,20,F9,CD,AB,3,30,
EB,6,9C, CD,AB,3,30,E4,3E,C6,B8,30,E0,24
,20,F1,6,C9,CD,AF,3,30,D5,78,FE,D4,30,F4
,CD,AF,3,D0,79
170 DATA EE,5,4F,26,0,6,B0,18,10,8,20,4,
BD,C0,18,6,DD,75,0,DD,23,1B,8,6,B2,2E,1,
CD,AB,3,D0, 3E,CB,B8,CB,15,6,B0,D2,88,3,
7C,AD,67,7A,B3,20,D9,1,0,F6,ED,49,1,54,7
F,ED,49,7C, FE,1,C9,CD,AF,3,D0,3E,16,3D,
20,FD,A7,4,C8,D9,ED,78,D9,1F,A9,E6,40,28
,F4,79,EE,41
180 DATA 4F,F6,40,D9,44,ED,79,45,D9,37,C
9,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
190 DATA &21,&00,&80,&11,&10,&02,&01,&00
,&05,&ed,&b0,&c3,&10,&02
```

```
Pokes GAUNTLET by A.C.L.
------------------------
Salud: poke &9b9e,0
       poke &9b98,0
LLaves: poke &89b7,0
        poke &89b8,0
        poke &89b9,0
Pocion: poke &8744,0
        poke &8745,0
        poke &8746,0
```

SPECTRUM

LISTADO 1

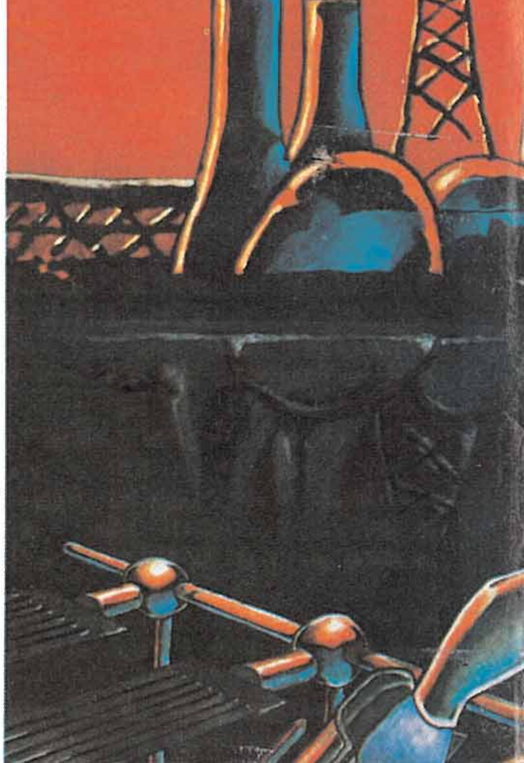
```
   1 REM Cargador GAUNTLET by A.
C.L.
   2 REM
  10 CLEAR 65000: PRINT "Inserta
 la cinta del cargador y pulsa P
LAY.": LOAD ""CODE 65024
  20 POKE 23658,8: INPUT "Salud
infinita (s/n) : ";a$
  30 IF A$="S" THEN POKE 65073,1
  40 INPUT "LLaves infinitas (s/
n) : ";a$
  50 IF A$="S" THEN POKE 65074,1
  60 INPUT "Pociones infinitas (
s/n) : ";a$
  70 IF A$="S" THEN POKE 65075,1
  80 CLS : POKE 65279,243: RANDO
MIZE USR 65279
  90 SAVE "GAUNTLET.C" LINE 1: S
AVE "CODE"CODE 65024,512
```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	3A31FEB72807AF326BBD	1112
2	3271BD3A32FEB7280AAF	1122
3	3212AC3213AC3214AC3A	781
4	33FEB7CA0084AF3270AA	1329
5	3271AA3272AAC3008400	994
26	0000000000031005CDD	362
27	21008611E8513E80CD3B	951
28	FFCDF2C12100003E00E6	1220
29	07D3FE2B7CB520F53E81	1288
30	DD21DA7311410BCD3BFF	1199
31	3E82DD210084117777CD	1038
32	3BFFC300FE37CD43FFD8	1561
33	C300001408153E0FD3FE	786
34	DBFE1FE620F6024FBFC0	1476
35	CDE70530FB21150410FE	1068
36	2B7CB520F9CDE30530EC	1350
37	069CCDE30530E53EC6B8	1320
38	30E02420F106C9CDE705	1229
39	30D678FED430F4CDE705	1581
40	D079EE024F260006D818	932
41	18082005DD7500180ACB	644
42	11ADC0791F4F131802DD	879
43	231B0806DA2E01CDC5FF	998
44	D03EE5B8CB1506D8D2AB	1510
45	FF7CAD677AB320D1AFD3	1583
46	FE37C9CDC9FFD0000000	1379
47	3AF0FFB7C2D3FF3E0A3D	1529
48	20FDA704C83E7FDBFE1F	1349
49	A9E62028F4792F4FE607	1199
50	F608D3FE37C9002A2A2A	1101
51	2A2A2A2A2A2A2A2A2A2A	420
52	2A2A0000000000000000	84

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 512

NUCLEAR BOWLS



El agudo pitido de su avisador de bolsillo le despertó. La luz roja parpadeaba continuamente indicando que algo iba mal. La avería sólo podía provenir del reactor nuclear.

Bowls arrancó su potente coche y en unos minutos atravesó la escasa distancia que separaba su casa de la central. Introdujo, con nerviosismo, la tarjeta de seguridad en el complejo sistema de acceso. Tras unos segundos, las puertas comenzaron a abrirse una tras otra, secuencialmente.

Mientras caminaba por un largo y estrecho corredor que conducía a la primera sala, los segundos le parecían minutos y los minutos, horas. A su paso, las pesadas puertas se cerraban, produciendo un gran estruendo, al que seguía un leve eco ronco.

Por fin, logró entrar en la primera sala de control. Todo estaba revuelto. Las impresoras arrojaban interminables rollos de papel que caían al suelo, impresos con números y cifras de dudoso sentido.

Bowls buscó en los ordenadores alguna respuesta a lo que estaba pasando. Uno tras otro, fue comprobando que todos estaban bloqueados. Todos, salvo uno. En la pantalla podía leerse con dificultad un lacónico mensaje: «Peligro, peligro, escape radiactivo. Reactor nuclear fundido. 70 por 100 de probabilidades de producirse el síndrome de China».

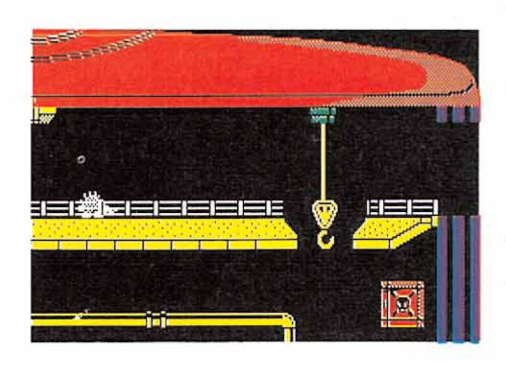
Sintió un escalofrío que le recorrió todo el cuerpo. Tras un instante, comenzó a manipular el único ordenador que funcionaba, viendo sala a sala, los desperfectos que había sufrido la central nuclear.

De las imágenes, pudo deducir que los robots vigilantes se habían vuelto locos y se atacaban entre sí, o buscando un intruso humano. Lo que Bowls ignoraba en ese momento, era que le buscaban a él.

Se dio cuenta de la gran catástrofe que se avecinaba, y pensó que sólo él podía hacerse cargo de la situación. Sin vacilar, se dirigió hacia la estancia donde se guardaban los trajes antirradiación. Con celeridad, se puso uno, mientras maldecía una vez más su suerte por haber aceptado aquel trabajo.

Cogió una mochila y un arma. Sabía que en caso de peligro, unos buenos disparos de agua pesada le sacarían de una situación comprometida.

Se adentró en la central y otra puerta se cerró a su paso. Misteriosamente, uno de los ordenadores comenzó a escribir una frase repetidamente. Ésta decía: «Nuclear Bowls, la aventura comienza. Buena suerte».

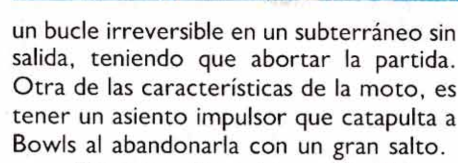


LA AVENTURA

La única manera de solucionar aquella caótica situación, será arreglar el reactor principal, facilitarle combustible, y ponerlo todo en marcha desde la sala de control principal. Solamente estas tres tareas son imprescindibles. Sin embargo, para llevar a cabo tu misión puedes utilizar varios objetos que se hallan distribuidos a lo largo y a lo ancho de la central y, seguramente, te lo harán un poco más fácil.

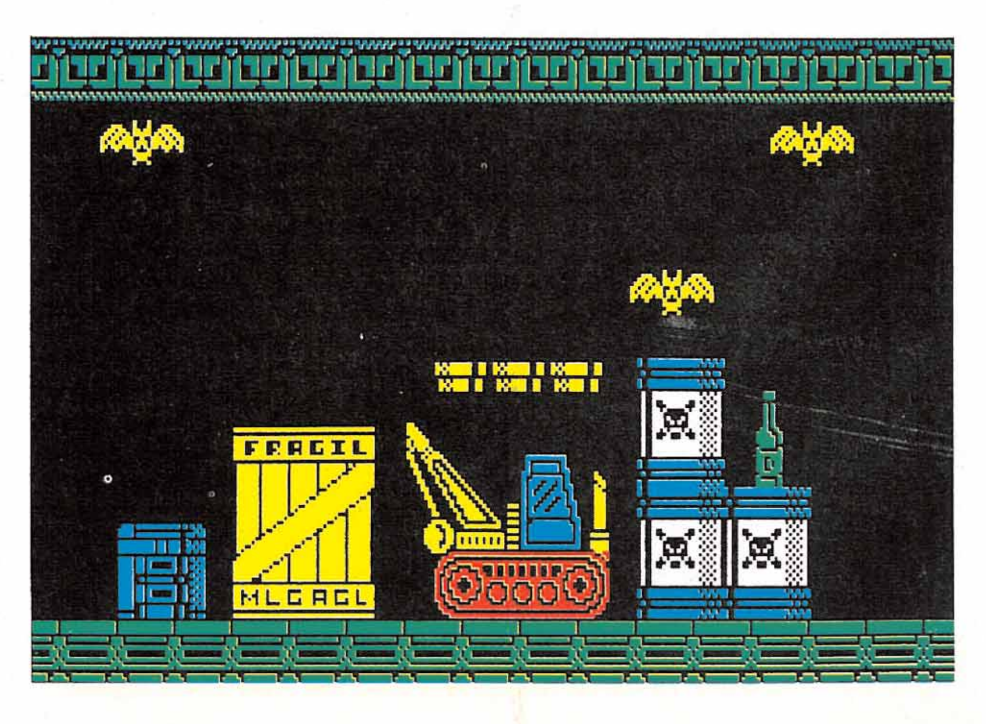
— La lata de gasolina. Sirve para poder utilizar la moto que se encuentra en la pantalla número 39. Con ella puedes ir y venir fácilmente por las pantallas 39, 40 y 41.

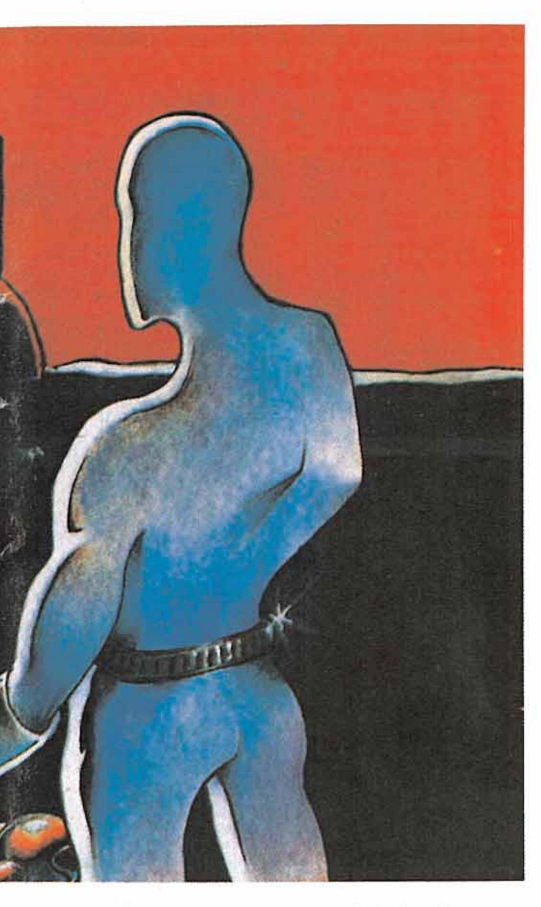
Debes tener cuidado de no pasar a la pantalla 0, pues si lo hicieses, entrarías en



un bucle irreversible en un subterráneo sin salida, teniendo que abortar la partida. Otra de las características de la moto, es tener un asiento impulsor que catapulta a Bowls al abandonarla con un gran salto.

— El veneno. Te será imprescindible para culminar tu misión. La acción del veneno mata a todos los espines cuando se acercan a Bowls. Esto resulta especialmente importante en las pantallas que tienen grandes tuberías y están comunicadas en diagonal, pues estas tuberías están celosamente custodiadas por espines.





— El diskette de seguridad. Sin él, te será imposible el paso para encender los nueve interruptores que se hallan en la sala de control (pantalla número 44).

— Las pilas descargadas. Para que sean útiles, primero tienes que llevarlas a la pantalla 24, y allí accionar el interruptor de la central eléctrica. De esta manera las pilas se recargan y pueden ser utilizadas en la pantalla oscura (pantalla número 3), donde iluminan el gremlins que acecha en la oscuridad, esperando nuestro paso.

— La llave fija. Es necesaria en la pantalla de la cúpula del reactor, donde se halla el gancho. Si la llevamos con nosotros, el gancho permanece sólido y Bowls se puede montar en él. En caso contrario, Bowls se caerá por el reactor, quedando atrapado. Para poder bajar a la pantalla del reactor principal, primero hay que encender el interruptor situado en la pantalla 1. Entonces, el gancho comienza a bajar llegando a la pantalla del reactor estropeado (pantalla 11). Es la única manera de acceder a las cuatro pantallas que componen la parte inferior del reactor sin quedarnos atrapados. En esta pantalla, hemos de utilizar el trozo de reactor que falta para completarlo. Una vez hecho esto, hay que depositar el uranio, el cual se encuentra en la caja fuerte. Para abrir ésta, hay que utilizar la llave. El último objeto a comentar es el grifo. Si lo llevamos a la pantalla donde hay un gran camión cisterna (pantalla 21), los disparos de Bowls se recargarán. Puedes repetir esta operación cuantas veces quieras, obteniendo así infinitos disparos.

Además de estos ocho objetos que son útiles, se encuentran distribuidos por todo el mapa, siete objetos inútiles, cuya única finalidad es la de hacernos perder tiempo, buscándoles inútilmente una utilidad. Estos objetos son: la dinamita, la tuerca, el embudo, la regadera, el sobre, el vaso y la botella.

LOS PELIGROS Y LAS TRAMPAS

Durante todo el juego, Bowls es atacado incansablemente por decenas de máquinas asesinas, extraños mutantes y una infinidad de bichos. Para evitarlos basta con estudiar sus recorridos y, sobre todo, tener mucha sangre fría. El saltar un pixel más o menos puede significar perder una de nuestras preciosas cinco vidas.

A lo largo de todo el programa, llama la atención el enorme tamaño de los gráficos y la gran variedad de decorados que hacen una auténtica aventura el pasar de una pantalla a otra.

Las trampas son dos. Una es la de la pantalla 0, ya mencionada antes. La otra, se halla en la pantalla 13 (curioso, ¿no?) y consiste en que al pulsar un interruptor situado en la parte de abajo, aparecen bichos de todas partes, quedando Bowls atrapado.

EL MAPA

Se compone de 46 pantallas magníficamente decoradas, con una disposición laberíntica. Hay varias zonas claramente diferenciadas: el recinto del reactor nuclear, compuesto por seis pantallas. Los subterráneos de la central, donde se halla la sala de control. La parte que da al exterior, situada en la azotea y llena de nubes radiactivas inmunes a nuestros disparos. Los pasillos y corredores de la parte interior, la zona más extensa.

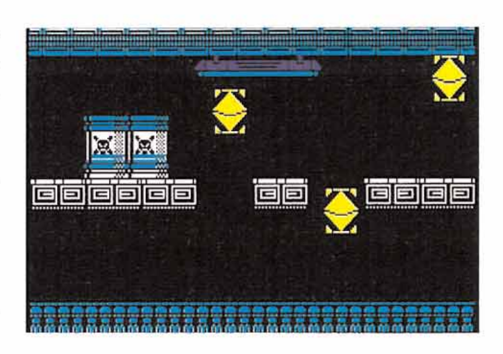
INSTRUCCIONES PARA EL CARGADOR

Para utilizar el cargador escrito a continuación y disfrutar de sus ventajas, sigue los siguientes pasos:

— Teclea el programa tal y como aparece en esta página.

— Prepara una cinta virgen para grabarlo. Haz GOTO 2000. Pon el magnetofón a grabar y pulsa una tecla. El cargador se salvará automáticamente en la cinta. Puedes hacer GOTO 2000 las veces que quieras, para tener varias copias de seguridad de este programa.

— Teclea RUN. Si has escrito el programa correctamente, aparecerá un mensaje en la pantalla y tendrás que esperar unos segundos, aproximadamente 30. A continuación introduce la cinta original y pon el magnetofón en reproducción. No te asustes si el ordenador no carga los dos primeros bloques. En caso contrario el programa se parará, y un mensaje te indicará la línea de los DATAS en la que cometiste el error. Revísala y corrígelo. Vuelve a ejecutarlo.



— Tras haber terminado de cargar el programa, éste se ejecutará normalmente. Podrás elegir, como siempre, las opciones de teclado o joystick. Después de pulsar la tecla de inicio, aparecerán varias preguntas a las que habrás de contestar con SÍ o NO (s/n).

Vidas infinitas. Opción para masoquistas que desean acabar un juego a pulso, pantalla a pantalla.

Inmortalidad. Bowls inmune a todo. Recorre el mapa y ríete de los bichos que antes te martirizaban.

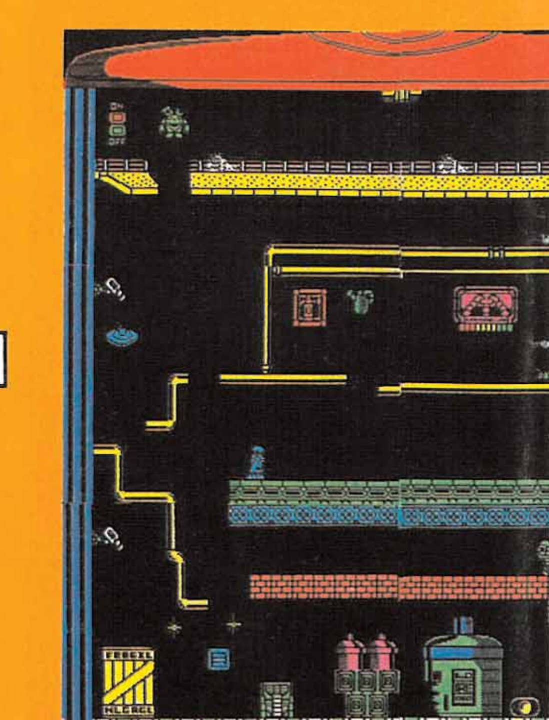
Disparos infinitos. Elimina tus frustraciones y cárgate hasta las bombillas. Opción para sádicos.

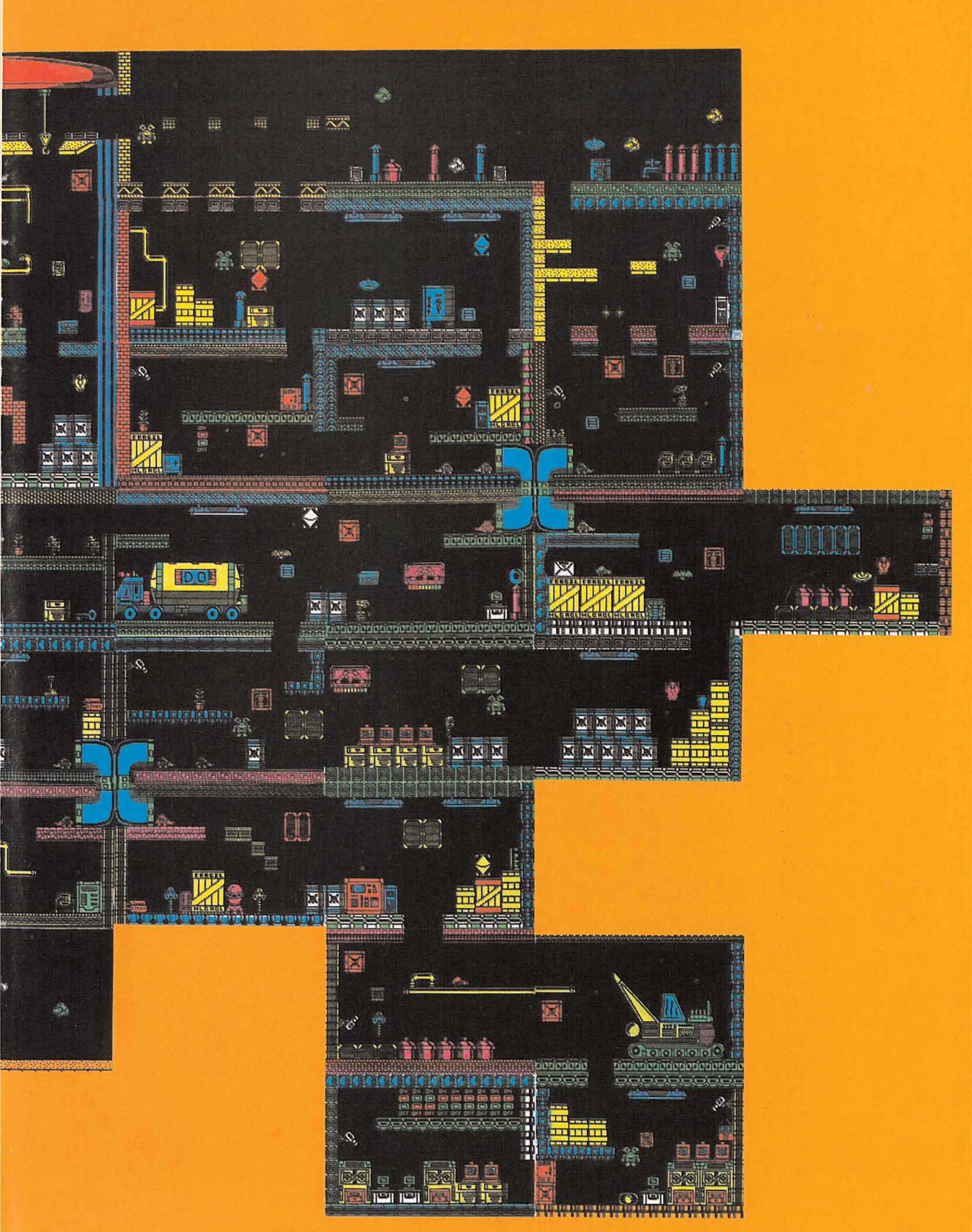
```
   5 REM * pokes NUCLEAR BOWLS *
*MICROMANIA & DIABOLIC, ©1986*
  10 DEF FN a(a$)=CODE a$-39*(a$
>"9")-48
  20 CLEAR 65023: LET n=65024: R
ESTORE
  30 FOR i=1000 TO 1120 STEP 10
  40 READ a$,a: LET s=0
  50 FOR j=1 TO LEN a$ STEP 2
  60 LET d=16*FN a(a$(j))+FN a(a
$(j+1))
  65 PRINT AT 11,7; FLASH 1;"Esp
era un momento"
  80 POKE n,d: LET n=n+1: LET s=
s+d: NEXT j
  90 IF s<>a THEN PRINT "Error e
n la linea ";i: STOP
 100 NEXT i
 110 PAPER 0: INK 0: POKE 23624,
0: CLS
 120 PRINT #1; INK 6;AT 1,5;"Car
gando NUCLEAR BOWLS";

 130 PRINT USR 65024
1000 DATA "310000dd2100401100b2a
f37140815f3cd62057cfea820e8213af
e1140c90160",2926
1010 DATA "01ed5375c6edb021d7c92
260cd3e6032c8ab3e0c32d6abc300f1c
d6ad3cdf4d2",4538
1020 DATA "dd2168ca0e0f110748cdd
bc3cd9dc93eb638023e35322dd40e0c1
14748cddbc3",3396
1030 DATA "cd9dc93ec938023efd328
dd70e0e118748cddbc3cd9dc93e00380
23e3d3264dc",3652
1040 DATA "0e0f11c748cddbc3cd9dc
93e1838023e20327acdc300cddde5afd
bfe2fe61f20",3952
1050 DATA "f83efddbfee60228153e7
fdbfee60820f0dd21d4c90e03cddbc3d
de1a7c9dd21",4872
1060 DATA "d1c90e03cddbc3dde137c
92b53492b4e4f3ef7dbfe1f3811214de
97e3cfe1038",3888

1070 DATA "01af77cdb2d8c36bd71f3
8fa3ec93268cd3e213256cdcd33cd3ee
7dbfe1f380e",4134
1080 DATA "3a42e93cfe2e3801af324
2e918e81f380c3a42e93dfeff20f03e2
d18ec2181e3",3608
1090 DATA "01e9f83ef7dbfecb67200
c7e80e6f828c8b930c57718bf3eefdbf
e1f1f1f0608",4231
1100 DATA "30e9230198f81f30e2060
81f30dd3ebfdbfe1f38a43e313256cd3
ecd3268cdc3",3586
1110 DATA "33cd56494441532b494e4
6494e49544153494e4d4f5254414c494
4414444953",2463
1120 DATA "502b494e46494e49544f5
35449454d504f2b494e46494e49544f"
,1927
2000 REM **auto-save**
2010 SAVE "NBcargador" LINE 10
```

			1	2	3	4	5	
			6	7	8	9	10	
			11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	
33	34		35	36	37	38		
	39	40	41	0		42	43	
						44	45	




D.O



PRESENTA

LOS GRANDES EXITOS DE KONAMI

GREEN BERET
YIE AR KUNG - FU
HYPERSPORTS
PING - PONG

¡¡Es increible!!

Erbe te ofrece la oportunidad de conseguir los 4 mayores éxitos de todos los tiempos, en su presentación original (cada uno en su estuche y con su carátula)

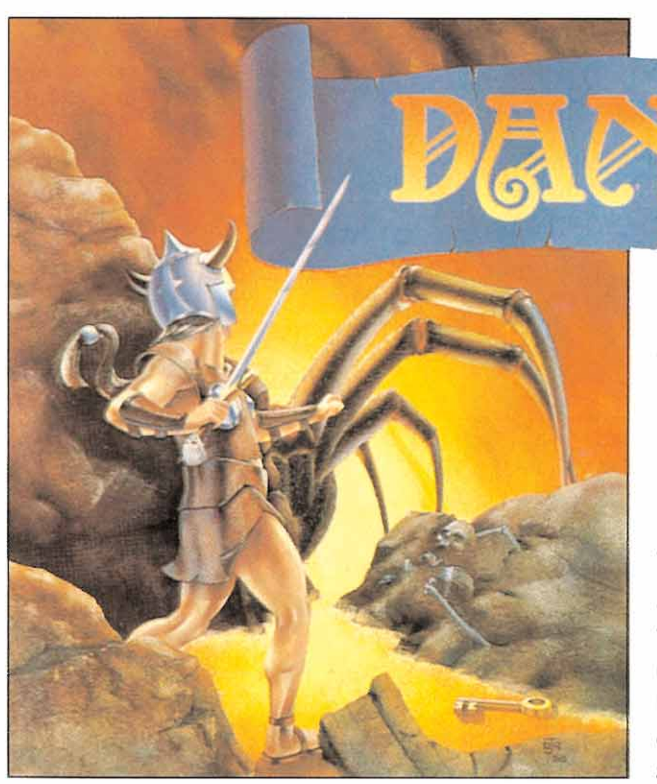
A UN PRECIO INCREIBLE
1.850 PTAS.

¡¡PIDELO EN TU TIENDA ANTES QUE SE AGOTE!!

GR



1.850 PTS.
INCLUIDO I.V.A.
ERBE Software
PRESENTA
LOS
ANDES EXITOS
DE KONAMI
Yie Ar KUNG~FU
Konami
ERBE
HYPER SPORTS
Konami
PING PONG
Konami
ERBE
GREEN BERET
Konami
ERBE
SOLO
1.850 PTAS.
SPECTRUM
COMMODORE
AMSTRAD
AMSTRAD-DISCO (* 2.850 PTAS).
UNA PRODUCCION
ERBE Software
DISTRIBUIDOR
EXCLUSIVO
PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE
C/. STA. ENGRACIA, 17.
28010 MADRID.
TEL. (91) 447 34 10
DELEGACION
BARCELONA:
AVDA. MISTRAL, 10.
TEL (93) 432 07 31



Fernando HERRERA

Thor sabía que por fin había llegado la hora. Ahora tendría que cumplir, sin más dilación, la tarea que le había sido encomendada en el mismo momento de su nacimiento. Tomó su hacha, en cuyo manejo se había cultivado durante años, y partió con una mirada añorante hacia su hogar.

Tenía 21 años, la edad que había sido predestinada para la gran empresa. No lo aceptaba con gusto ni con dolor: simplemente, lo aceptaba. La calle del pueblo estaba desierta. Muchos recuerdos invadieron la mente de Thor sobre los maravillosos e inolvidables momentos que había pasado en la aldea. Cada esquina traía nuevas visiones a su mente. Pero él procuraba espantar esos recuerdos, era una época que quedaba atrás. No valían lamentos, era consciente de que debía ocurrir así. En realidad, sólo había una persona a la que no olvidaría nunca: Sheba.

Sheba era su mejor amiga. En una infancia tan triste como había sido la de Thor, la primera amistad no era fácil de olvidar. Además, al ir creciendo ambos niños, esa inocente amistad se había tornado en un cálido amor. Thor no había contado a Sheba su destino, Sheba no sabía que Thor se iba.

La infancia de Thor no fue feliz. No conoció a sus padres. Sólo estaba el «preceptor». No sabía por qué, estaba ahí y bastaba. A los 10 años comenzó a hablarle de una misión inevitable, de sangre real. El no entendía nada entonces; tampoco estaba seguro de entenderlo ahora. Sólo sabía que su padre había sido rey de estas regiones, destronado y asesinado por una horda de bárbaros venidos de más allá de las colinas. Eran ellos quienes regían ahora la zona. Se preguntaba por qué no habrían acabado con él: era el legítimo heredero y en cualquier momento podría reclamar el trono. No le habían tomado en serio: no encontraría apoyo, ya que el pueblo estaba aterrorizado por los usurpadores. ¿Qué podría hacer una sola persona contra tal infinidad de enemigos?

Cuando dobló la esquina, la sorpresa le paralizó. Ante él se alzaba una figura impotente, magnífica en su esplendor. El peligro daba comienzo. Sin mirar a su oponente, se dispuso a lanzar el hacha.

—Alto —susurró en la noche una voz femenina.

—¿Cómo es posible...? —inquirió el atónito Thor al reconocer a su oponente.

—Voy contigo —afirmó con seguridad Sheba.

Toda protesta fue inútil, Sheba se unió a la misión, ante la impotencia de un rendido Thor.

LOS ENEMIGOS

Tras una intensa marcha nocturna, la pareja arribó a la capital del reino. Ante ellos se abría el peligro de traspasar indemnes las tres líneas de defensa del enemigo para llegar al salón del trono, lo que supondría su victoria y la consolidación del valor monárquico tradicional con la vuelta del legítimo rey a su trono.

Las calles estaban llenas de enemigos que les impedían el paso. Se apiñaban en forma de grandes rebaños alrededor de los cofres. Estaban paralizados todos, menos cuatro, que se movían acosando a nuestros amigos.

El contacto con los móviles drenaría la energía del desafortunado. A los parados se les podía matar simplemente en combate cuerpo a cuerpo, pero eso suponía la pérdida de 10 puntos de energía. A la gran mayoría se le podría matar con un solo disparo. Pero había dos clases de enemigos que sólo perecerían ante repetidos disparos. Estos eran los generales y los fantasmas, de los que sólo aparecería uno en una pantalla como máximo, y que tomaban diferentes formas según el lugar en que los héroes se encontraran.

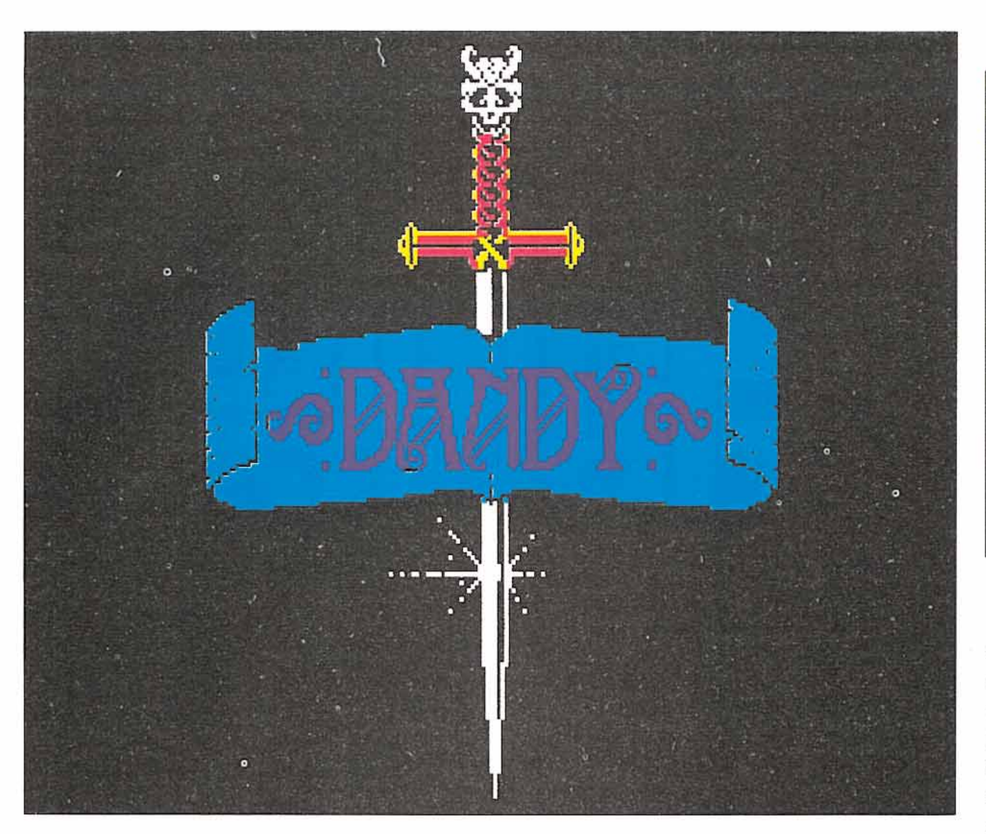
El general surgiría del grueso del ejército, mientras que el fantasma, si aparecía, lo haría detrás del guerrero, por lo que no era conveniente quedarse parado en el lugar de entrada a la pantalla durante mucho tiempo.

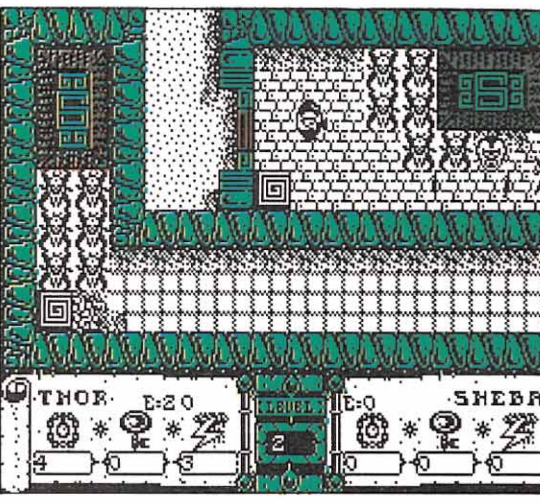
Si el guerrero sale de la pantalla y vuelve a entrar, encontrará que los enemigos han renacido y tendrá que acabar con ellos de nuevo. Esto no ocurrirá si se abren los cofres existentes en la pantalla. Pero para abrirlos se necesita acabar primero con todos los enemigos que moren en la pantalla, lo que a veces es imposible. Una vez hecho esto, basta con disparar al cofre y se abrirá. La manifestación de su contenido se explica más adelante.

LOS OBJETOS

Durante su odisíaco recorrido, los guerreros encontrarán una serie de objetos, cuya utilidad se explica ahora:

— Comida: de utilidad obvia. Repone la energía perdida por el sufrido guerrero a lo largo de tan sin par lid. La energía repuesta es variable, entre unos 40 y 100





puntos. Su gráfico es un pollo acompañado por otras no menos sabrosas viandas.

— Llaves: sirven para abrir puertas (lo aseguro). Una vez abierta una puerta permanecerá así durante el resto de la partida. Cualquier llave abre cualquier puerta. Presta mucha atención al número de llaves, pues sin un número determinado de ellas no podrás llegar al siguiente nivel. Es el objeto más importante. No desdeñes nunca ninguna, pues te puede hacer falta más adelante. Sobre todo en el palacio («dungeon» 3), no las destruyas.

— Rayos: armas de gran potencia. Destruirán a todos los enemigos de una pantalla (menos a los fantasmas). Ten cuidado, pues no tendrán el mismo efecto en todas las pantallas e, incluso en una misma, puede variar según la situación del personaje. En algunas el efecto es nulo, mientras que en otras paraliza a los enemigos móviles.

— Tesoros: durante su recorrido, Thor y Sheba pueden recoger estos preciados bienes, que contribuirán a la riqueza de su posterior reinado.

Todos estos objetos pueden ser destruidos si se los dispara. O sea, no entres disparando en una pantalla y tampoco lo hagas a lo loco.

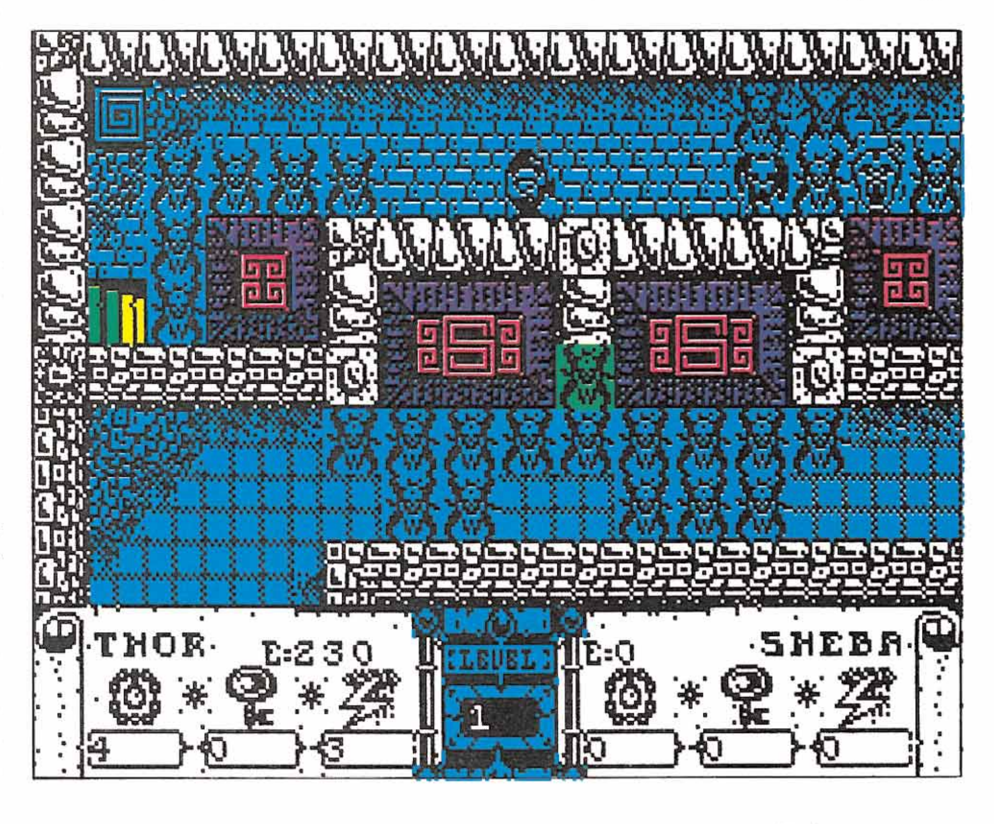
LAS ZONAS

Las tres líneas que tiene que desarticular la osada pareja son las siguientes, que, por este orden, coinciden con los «dungeons» 1, 2 y 3.

— Ciudad: por las calles pobladas de soldados de la capital se tendrán que abrir paso Thor y Sheba. Los soldados, como es lógico, están distraídos y no son tan peligrosos como en posteriores etapas. Hay gran exceso de llaves, por lo que no resulta problemático abrir puertas que posibiliten el acceso a niveles avanzados. Es conveniente, por otro lado, aprovisionarse bien de estos enseres. Consta de cinco fases de combate y una de saqueo (como el jardín y el palacio). La zona de saqueo consiste en cuatro pantallas en las que tan sólo hay tesoros. Está desierta de enemigos y separa el paso de una línea de combate a otra. Es, pues, la última de la ciudad.

— Jardines: destaca este frente por la estrechez de sus sendas. Las hordas de enemigos son mayores y tienen una tendencia especial a dificultar la llegada a la salida del nivel. Las llaves se pueden convertir en un serio problema y no andaremos holgados de ellas. Por otro lado, el camino hacia el cambio de nivel es más corto que en la ciudad; pero eso conlleva no recoger objetos, fáciles en otras zonas, que puedan ser de utilidad en el futuro.

— Palacio: es, por supuesto, la zona más difícil y la última. El número de llaves es justo para las puertas, por lo que destruir una de ellas supone el fracaso de la misión, ya que quedaríamos encerrados. Los enemigos son numerosos y rápidamente se avalanzan sobre nosotros al penetrar en sus dominios. Por si fuera poco, el camino a recorrer es largo, debiendo pasarse por todas las pantallas de cada zona y por algu-



PALACIO

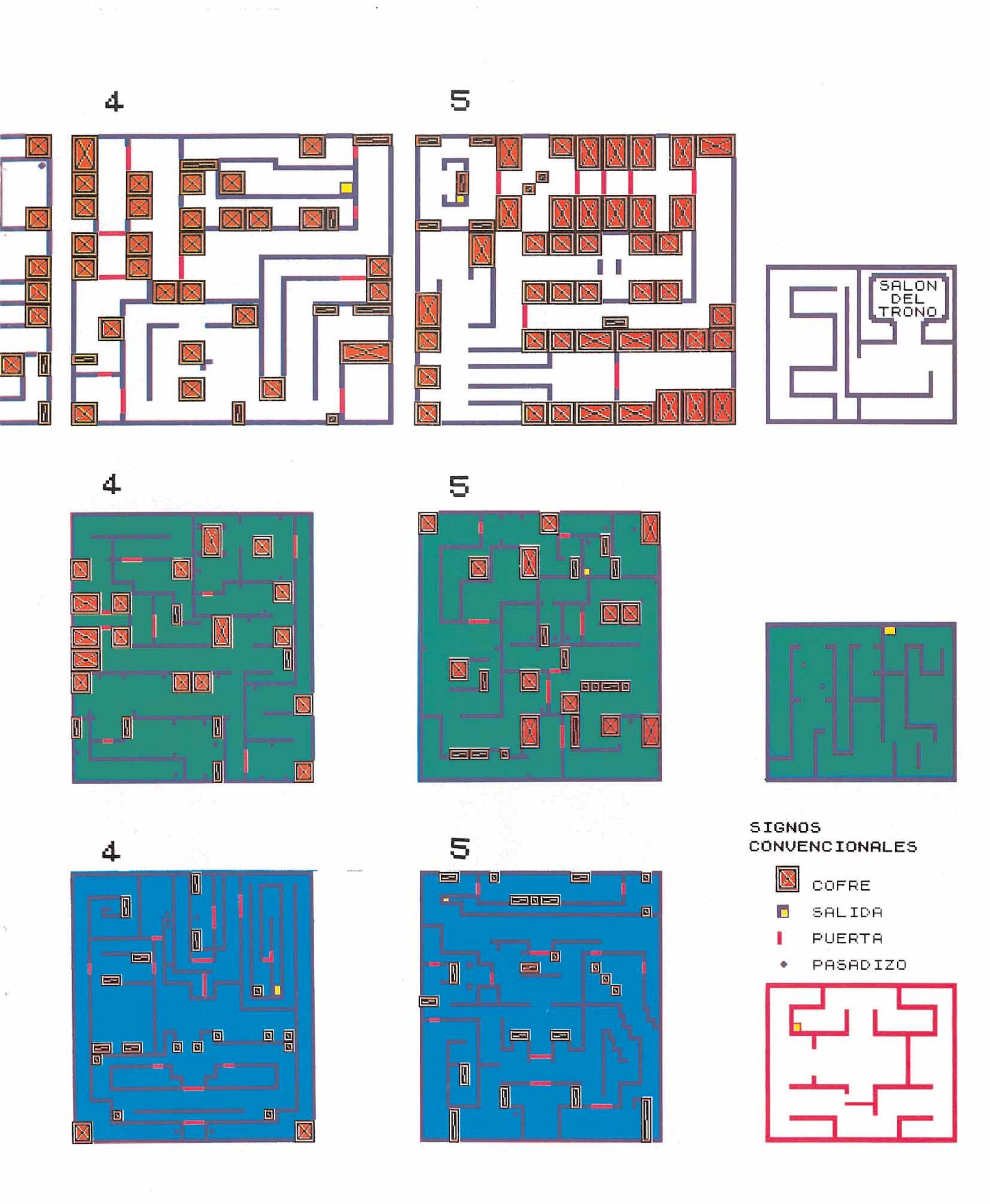
1 2 3

CIUDAD

1 2 3

JARDINES

1 2 3



4
5
SALON
DEL
TRONO
4
5
4
5
SIGNOS
CONVENCIONALES
COFRE
SALIDA
PUERTA
PASADIZO

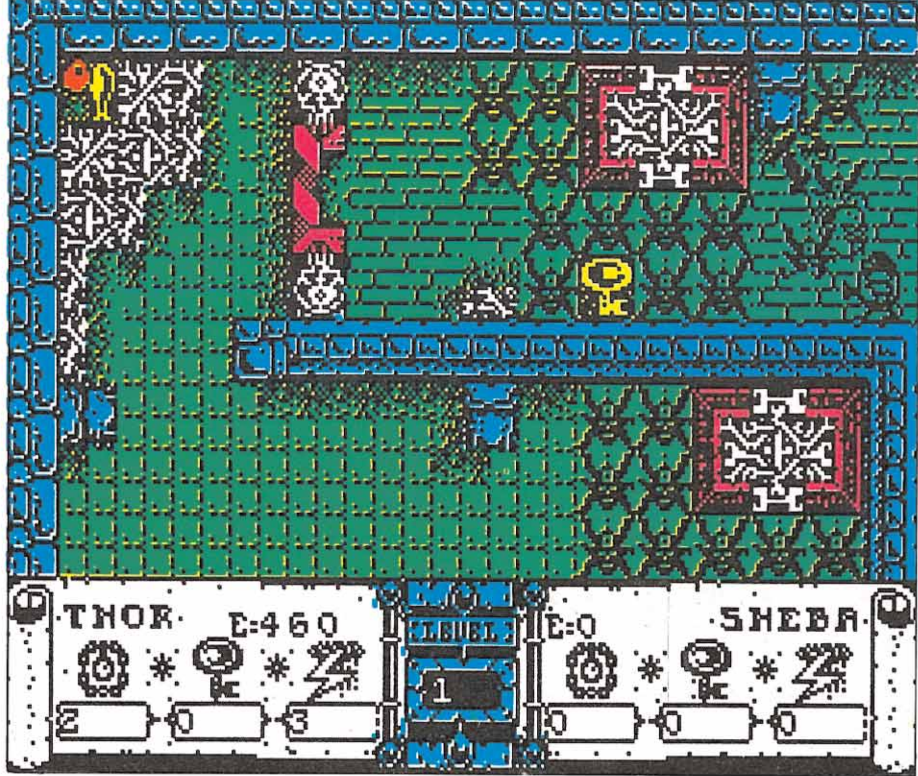
nas repetidas veces. Además, las comidas no destacan por su abundancia, precisamente. Hay que andar con pies de plomo. Pero, al final, y tras una agotadora recogida de tesoros en la fase de saqueo, nos espera nuestra meta y un merecido reposo: el salón del trono.

COFRES Y CONDUCTOS SUBTERRÁNEOS

Como ya dije anteriormente, voy a explicar cómo aparece el contenido de un cofre, si lo tiene, al abrirlo. En realidad, su contenido no va a aparecer en esa partida, sino en las siguientes. Al abrir un cofre con contenido, en la siguiente partida aparecen, ocupando parte o todo el cofre, los objetos que contuviera. Otra ventaja es que de esos cofres no aparecerán enemigos ya. Es muy conveniente abrirlos, ya que siempre son los mismos; cogiendo los objetos que de ellos proceden, obtendremos un provechoso exceso de enseres tan útiles como puedan ser las llaves, lo cual es vital, sobre todo en el palacio.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que el cofre se puede transformar en un racimo de puertas, por lo que al acercarnos a él sin cuidado podríamos desperdiciar un elevado número de llaves.

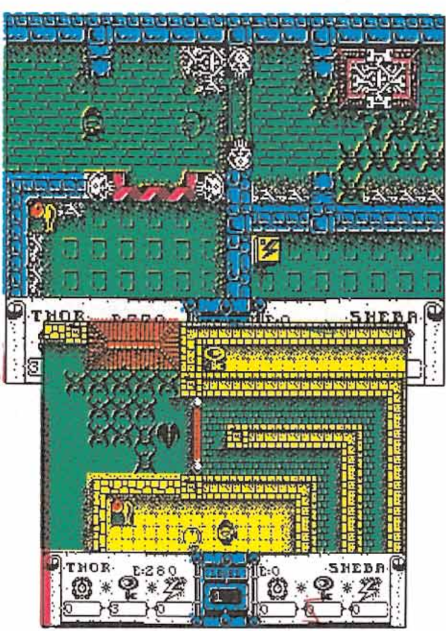
En algunos sitios encontrarás unos agujeros. Su número puede variar según la pantalla, siendo el máximo cinco. Al meternos por uno de ellos, apareceremos aleatoriamente en uno de los restantes, por lo que a veces deberemos meternos varias veces por ellos para aparecer en el deseado. En algunos casos es vital introducirse en ellos para proseguir nuestra ruta.

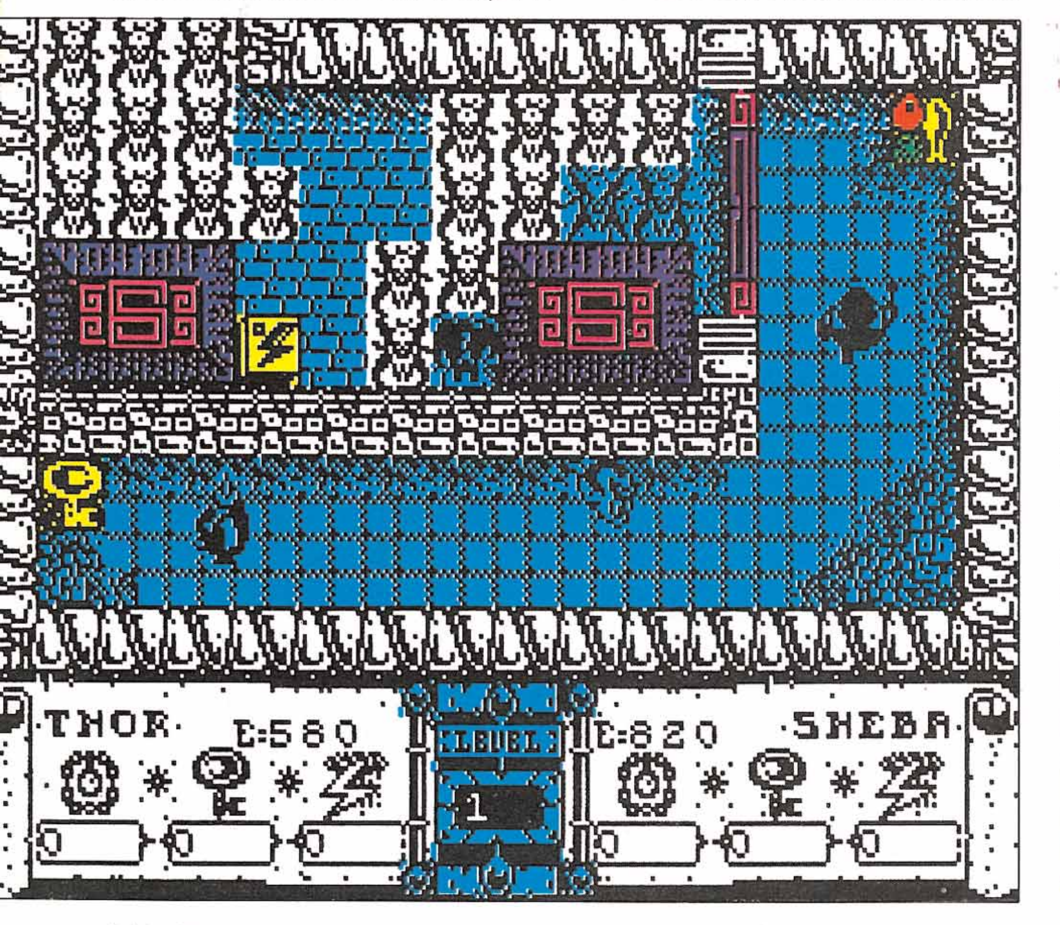


EL FINAL

Como todos habréis supuesto, Thor y Sheba llevaron a buen término su aventura. Posteriormente, se casaron y celebraron una gran fiesta que todavía se recuerda por aquellos lares. Ahora reinan sobre la región, en la que, aparte de ellos, reinan la felicidad y la prosperidad.

Si te atrae la aventura, sumérgete en este buen juego e intenta imitar a la sensacional pareja... Y este cuento se acabó. ■

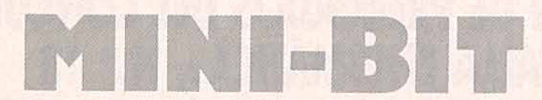





```
  10 CLEAR 25499: LOAD ""CODE :
RANDOMIZE USR 23407
  20 RANDOMIZE USR 23407
  30 RANDOMIZE USR 23410
  40 RANDOMIZE USR 50000
  50 POKE 23681,CODE "1": RANDOM
IZE USR 23404
  60 FOR i=27471 TO 27479: READ
a: POKE i,a: NEXT i: RANDOMIZE U
SR 25500
 100 DATA 33,232,3,34,199,164,34
 110 DATA 207,164
```

TU MEJOR TIENDA DE INFORMÁTICA EN MADRID

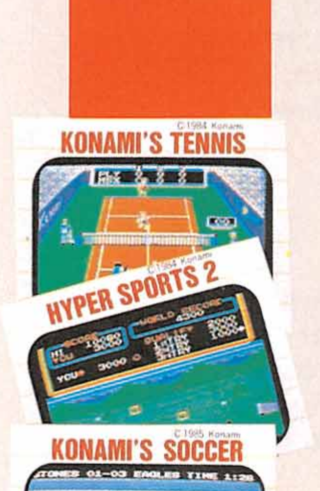




en







TODO LO QUE NECESITAS PARA TU ORDENADOR.

- Software de juegos de las mejores casas (ERBE, KONAMI) a precios increíbles
- Joystick
- Disketes vírgenes, papel continuo, etc.
- Impresoras
- Sintonizador de TV.
- Interface.
- Software de gestión.

Ven a vernos.
De 10 de la mañana a 10 de la noche.







Avda. Pío XII, 2
28016 MADRID
1ª planta



CONCURSO

RELACIÓN DE PREMIADOS DEL CONCURSO «LA PANTALLA ENIGMÁTICA», N.º 18 CORRESPONDIENTE A LA REVISTA MICROMANIA

Equipo de alta fidelidad

Alfonso José Muñoz García
Camino de los Enamorados, 7, 2.º D
Puerto de Santa María (Cádiz)

Bicicleta de carreras

Isidoro Vergara Palao
Avda. Novelda, 59, 2.º
Elche (Alicante)

UTILIZACIÓN DEL CARGADOR PARA SPECTRUM DEL GAUNTLET

1. Cargar el programa original en el ordenador, y al terminar de cargar el primer bloque, parar el cassette. Hacer un reset y no rebobinar la cinta.

2. Cargar el cargador que os ofrecemos en la revista, en el ordenador.

3. Después de contestar a las preguntas poner la cinta original justo donde la paramos.


YA ESTA A
LA VENTA
EL N.º 5 DE...
Juegos
& ESTRATEGIA
VIVE CON SPECTRUM LA
BATALLA MAS APASIONANTE
DE ESTA DECADA.
¡APROVECHA
NUESTRA
OFERTA!
3 JUEGOS & ESTRATEGIA POR EL PRECIO DE 2
(sólo 2.250 ptas.)
DISPONIBLE PARA SPECTRUM 48 K, 128 K, 68 K
MALVINAS
82
PONCE
Recorta o copia este cupón y envíalo a Hobby Press. Apartado de Correos 232. Alcobendas (Madrid)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el número 5 de Juegos & Estrategias, "Malvinas 82", al precio de 1.125 ptas.
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio tres ejemplares de Juegos & Estrategia, y pagar sólo dos (2.250 ptas.).
Esta oferta es válida sólo hasta el 20 de febrero de 1987.
Los juegos que deseo son
La versión que elijo es para: ☐ Spectrum ☐ Amstrad ☐ Commodore
Nombre
Apellidos
Domicilio
Localidad
Fecha de nacimiento
C. Postal
Teléfono
Para agilizar tu envío es importante que indiques el código postal.
Forma de pago: ☐ Mediante talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.
☐ Mediante giro postal a nombre de Hobby Press, S.A. n.º
☐ Mediante tarjeta de crédito número ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Visa ☐ Master Charge ☐ American Express
Fecha y firma
No se admiten solicitudes de cintas contra reembolso.

Error en el Camelot Warrior

Les escribo porque tengo dos dudas que aclarar. La primera es sobre el programa de vidas infinitas del Camelot Warriors aparecido en la revista n.º 12. Después de haber escrito todo el programa y haber pulsado RUN me aparece el siguiente mensaje: 2 variable not found. ¿A qué se debe esto? ¿Cómo puedo solucionarlo?

En el programa Everyone's a Wally, ¿cómo puedo conseguir la segunda letra y la tercera de la combinación.

Ginés Sanz
Barcelona

□ La primera pregunta que nos haces tiene una fácil solución. Revisa la línea en la que aparece el error, si está perfectamente tecleada, comprueba cuál es la variable que produce el error y una vez sepas cuál es la variable no definida revisa el listado donde aparezca esa variable.

En el programa Wally, el orden en el que cojamos las letras es indistinto, y las explicaciones son muy amplias, por ello te recomendamos leas el artículo aparecido en la revista número 4 de MICROMANÍA, donde además de los pasos a seguir por cada uno de los personajes, traducimos los objetos al castellano.

Problemas con el Cargador Universal

1. En el juego «Three Weeks in the paradise», una vez que estoy en el pozo, y pretendo subir por la pared de la derecha, después de subir dos o como mucho tres pantallas, me caigo y me matan, y así todas la vidas de que dispongo en ese momento.

2. En el cargador en código máquina que se publicó en el Microhobby Especial n.º 2, al darle al comando RUN, aparece un menú. Al elegir la opción Input con la tecla I, correspondiente al comando Input de dicho menú, el programa no responde, mientras que con las demás sentencias del menú sí. He comprobado línea por línea el listado publicado comparándolo con el cargado y está exactamente igual. ¿Podrían decirme a qué puede ser debido dicho fallo?

Antonio Guzmán
Almería

□ 1. Para evitar problemas en el pozo debes de llevar THE HOLE (el agujero) que está en la habitación fría; para cogerlo debes cambiarlo por MINT y sirve para hacer un agujero en la pared de la izquierda de la habitación del pozo.

2. En cuanto a tu segunda pregunta te aconsejamos revises el listado que tienes en el ordenador, pues, el de la revista está perfectamente, pero como ayuda revisa, sobre todo, las líneas comprendidas entre la 6100 y la 6250.

Fantasmas en el Phantomas

Tengo problemas con el cargador del «Phantomas» de la revista número 14. Introduzco el cargador en el ordenador y a continuación cargo el juego, cuando termina de grabar el byte largo me pone el mensaje: 0 OK,90:1. ¿Podrían repasarlo para comprobar que no tiene ningún fallo?

Javier Ameneiro
Madrid

□ Por lo que comentas en tu carta todo hace suponer que posees una copia del programa distinta a la del original, por eso su funcionamiento no es correcto.

Si es así puedes utilizar los pokes que aparecen en el cargador para ponerle vidas infinitas y atravesar las paredes que son POKE 44819,0 y POKE 52290,201 respectivamente, dentro del cargador que posea tu programa.

Cambio de teclado

Soy poseedor de un ZX-Spectrum 48 K y me gustaría cambiar el teclado por el del Spectrum + II, el nuevo. ¿Este cambio es posible?

Xavier Abad Segura
Hospitalet (Barcelona)

□ Al salir al mercado el primer Spectrum + la casa importadora en aquellos momentos ofreció el cambio del teclado abonando una cantidad de dinero.

Pero en la actual situación dudamos sea posible, ya que la importadora de los anteriores Spectrum era la misma y como todos sabéis ya no lo es.

Limpieza de discos

Me dirijo a vosotros con el fin de intentar solucionar una serie de dudas sobre los discos del Amstrad 128 que me gustaría que me resolvierais.

1. Cuando a un disco le ponemos los dedos sobre la banda magnética, ésta queda marcada con las huellas dactilares. Si a continuación introducimos el disco en el ordenador y escribimos RUN «nombre del programa», aparece la lectura "Read fail". ¿Es posible limpiar esta mancha con algún producto para que el disco quede utilizable aunque perdamos los programas que contiene?

2. ¿Cómo podemos borrar los programas comerciales de un disco que tiene las lengüetas blancas de protección sacadas y poder usar el disco como si fuese virgen?

José Manuel Álamo
Jaén

□ 1. En cuanto a tu primera pregunta, no existe ningún tipo de material que limpie la grasa de los dedos sin dañar la banda magnética que posee el disco.

2. Para borrar un disco protegido lo mejor es poner un trozo de pegatina tapando los orificios laterales del disco en la parte contraria a la pegatina.

Cargador del Batman

Tengo un problema con el cargador del «Batman» que venía en el número 15 de la revista. Hice todas las instrucciones correctamente, siguiendo cada uno de los pasos que indicabais. Luego los cargo y pongo la cinta para cargar el «Batman». Aunque salen en la pantalla las rayas amarillas y azules que indican que está cargando, no se carga ni el nombre del juego, sin hacer siquiera un «TAPE LOADING ERROR», y dejando de cargar.

Les pido por favor me digan la solución.

Pedro Luis de Alcorcón
Madrid

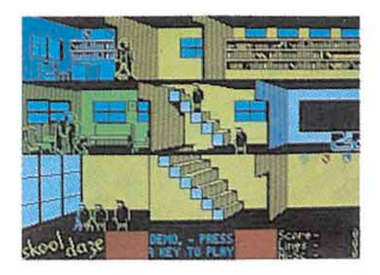
□ Nosotros no hemos detectado ningún tipo de problema en la carga del programa, pero sí os aconsejamos que los cargadores los utilicéis única y exclusivamente con los programas originales y nunca con ningún tipo de copia, ya que en ésas no funcionan; para los programas desprotegidos (de carga lenta) os aconsejamos utilicéis los pokes que figuran en la sección CÓDIGO SECRETO.

Highway Encounter Skool Daze, Everyone's a Wally

Amigos de MICROMANÍA, soy un gran lector de vuestra revista, y os escribo al apartado SOS Ware, ya que tengo unas dudas en unos juegos.

1. En el juego Highway Encounter, al llegar a la pantalla 0 no puedo pasar porque hay una muralla hecha de hogueras, y al intentar pasarla se matan, o cuando tardo un poco más pensando ¿puedo pasar?, me matan porque tardo mucho. ¿Cómo puedo pasarla y terminar el juego?

2. En el juego Skool Daze sé que hay que coger el expediente de Eric, pero no sé los pasos que hay que



seguir me gustaría que los explicaráis.

3. En Everyones a Wally, cuando Wally entra en el zoo y en algún otro sitio hay un pez que lo mata. ¿Se podría evitar encontrárselo o se puede escapar Wally?; yo lo he intentado, pero me mata. También me gustaría saber dónde puedo encontrar la combinación para abrir la caja fuerte.

Juan José Sillina
Málaga

□ En este juego al llegar a la zona 0 lo que debe ocurrir es que el láser que transportan los robots se dispare solo y acabe con la nave nodriza. Tu problema puede ser debido a un fallo en el programa, sobre todo si es una copia pirata desprotegida.

En el juego Skool Daze: los pasos son los siguientes:

Golpear todos los escudos.

Cuando esto ya se haya hecho deberemos golpear a todos los profesores, éstos nos dirán una letra cada uno, y uno de ellos una batalla, respondiendo correctamente la batalla y con la clave secreta abrimos la caja fuerte, y todo estará hecho.

Este pez que tú me dices sí se puede esquivar, pero para ello tendremos que tener mucha maña, y tendremos que haber jugado mucho.

Skool Daze

Os escribo para felicitaros por vuestra revista, y para preguntaros algunas dudas sobre el Skool Daze: tras haber dado a los 15 escudos y haber ganado los Bonus pertinentes; se los doy a cada profesor, dándome una parte de la combinación —D, D y V—. Entonces las escribo en una de las pizarras, y me dirijo a la sala de profesores. ¿Qué hago? Os agradecería que me respondierais lo más pronto posible, porque este juego me está amargando el verano.

Sebastián Serrano Torres
Palma de Mallorca

□ Cuando has golpeado todos los escudos y has dado a los profesores, como tú nos dices, cada uno te tiene que dar una letra, excepto uno, éste te dará una batalla y tendrás que adivinar la fecha; si la adivinas habrás acabado el Skool Daze.

Batman

Tengo el juego Batman y el siguiente problema:

Hay cierta habitación con dos objetos móviles y tres banquetas fijas que, según vuestro plano del n.º 15, está contigua a otra con una esfera de cristal. Mi problema reside en que no puedo pasar a esta última, pues la potencia del salto es insuficiente para llegar hasta la puerta. ¿Cómo podría hacerlo? (No quiero utilizar el cargador de las vidas infinitas.)

También me gustaría saber para qué sirve un objeto redondo que aparece en la habitación que está entre la de la bolsa y la de las botas.

Miguel Ángel Sánchez
Madrid

□ Para conseguir una potencia de salto mayor tienes que buscar uno de esos Batman pequeños, que están distribuidos por todo el laberinto. Estos Batman pequeños nos darán distintos poderes, tú debes encontrar el que te potencie el salto, y cuanto lo tengas podrás dar saltos mucho más grandes que los normales.

El objeto que tú nos dices tiene la siguiente cualidad: por ejemplo, si coges este objeto teniendo seis vidas y por objeto las botas, al acabar la partida y empezar una nueva saldrás en la habitación del objeto, con las vidas que llevaras cuando lo cogiste en este caso seis y por objeto él o los que llevaras antes, en este caso las botas.

Jack the Nipper y Dragon's Lair

Es la primera vez que utilizo esta sección. Espero que las dudas que os planteo, aunque sean un poco tontas, me las podáis resolver; tengo un Spectrum +:

1. ¿Cómo se sale de la casa en el Jack the Nipper, ya que aún consiguiendo el 12 por 100 no sé cómo hacerlo?

2. ¿Qué hay que hacer para pasar a la segunda prueba del Dragon's Lair?

3. ¿Cuál de estos dos lenguajes me recomendáis: Fortran, Pascal?

4. Me gustaría aprender y profundizar en el Código Máquina, ¿qué manuales me recomendáis?

Miguel Ángel Téllez Moreno

□ Para salir de la casa del Jack the Nipper la cosa es muy sencilla, basta con ponerse cerca de la puerta y pulsar la tecla ENTER; con eso conseguiremos pasar todas las puertas y pasadizos.

Muy pronto os ofreceremos en la sección Patas Arriba el cargador y la historia de Dragon's Lair.

Cualquiera de los dos lenguajes es bueno, y disponiendo de un Spectrum como nos comentas, existen en el mercado compiladores de los dos lenguajes.

En la revista Microhobby, apareció un curso de Código Máquina destinado especialmente a los usuarios de ordenadores Spectrum. Con ese curso, además de aprender Código Máquina aprenderá otras cosas interesantes e imprescindibles a la hora de programar en ese lenguaje.

CARGADOR DE CÓDIGO MÁQUINA

El cargador universal que aparece en la revista, está diseñado para el uso exclusivo de los usuarios del Spectrum, dada la gran dimensión que en ocasiones llegan a tener los cargadores para juegos.

Su utilización es siempre como se indica a continuación:

1. Siempre figura un programa Basic salvo en algunas ocasiones que se especificará muy claramente su funcionamiento. Y este bloque en Basic debe salvarse como sigue: SAVE "<nombre>" LINE 1.

2. Los bloques en código máquina se deben teclear con ayuda del Programa cargador universal en el ordenador, y ejecutado con RUN. Después se procede a introducir los datos; primero el programa nos pide un número de línea, en algunos cargadores habrá saltos de línea, o sea, puede darse el caso de que de la línea 4, pase a la 6, en esa ocasión procederemos a introducir una línea 5 y cuando introduzcamos los datos teclearemos 20 ceros y pulsaremos ENTER; seguidamente en el control también introduciremos un 0.

3. Una vez tecleado el bloque pulsaremos ENTER al preguntarnos el número de línea el programa, con esto regresaremos al menú, elegiremos la opción DUMP, y miraremos un cuadrado que aparecerá cerca del bloque de listado de código máquina, en él aparecen dos datos, uno es la dirección donde se va a producir el volcado de los datos de la variable a$ del cargador.

4. Cuando todos los datos hayan sido trasladados a la zona de memoria deseada, aparecerá un texto en pantalla que dirá, VOLCADO COMPLETO, y volverá a aparecer el menú.

5. Procederemos a salvar el bloque de bytes seguidamente del programa Basic. Para ello elegiremos la opción SAVE, apareciendo dos opciones más, Salvar Objeto o Fuente; si deseamos salvar el contenido de la variable elegiremos la opción Objeto; después nos pedirá el programa la dirección donde se produjo el DUMP, y el número de bytes que ocupa. Esas cantidades figuran en el cuadro, pero si por cualquier error no figurase, podemos averiguar esa cantidad mirando el último número de línea y multiplicándolo por diez.

Si además faltase la dirección del DUMP podemos averiguarla mirando el listado Basic, en el que aparecerá la dirección donde se va a producir la carga de ese bloque, apareciendo después del LOAD "" CODE xxxxx, donde xxxxx será la dirección. Puede darse el caso de que en esta dirección no se pueda realizar el DUMP por ser utilizada por el cargador, en ese caso podemos dar la dirección 40000, ya que el cargador Basic posee la dirección exacta donde se va a cargar.

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente **«ENTER».**

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO».** Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Objeto)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 99ØØ, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

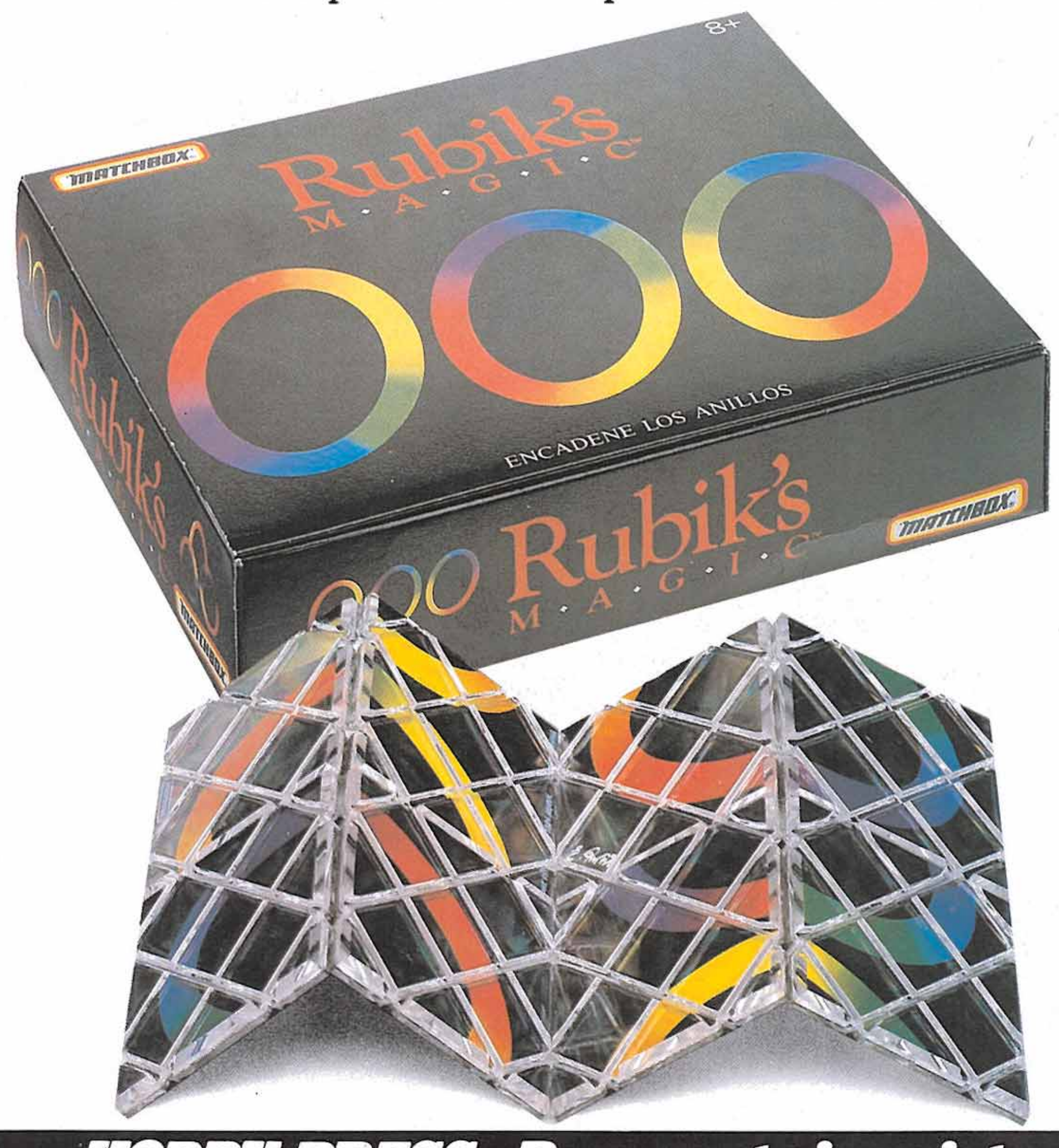
Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 2Ø ceros como dato y Ø como control.

```
   2 REM
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM
   5 CLEAR 65535  LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c  POKE n,c  NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$=""  POKE 23658,8
 100 LET a=10  LET b=11  LET c=1
2  LET d=13  LET e=14  LET f=15
 200 LET li=1  GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$  IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n  LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689
,PEEK 23689-1  GO SUB 5000  GO T
O 1000
1007 INPUT "
              DATOS  ", LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689  PRINT
 AT cx,0,d$,AT cx,21,CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000  GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1, FLASH 1, O
VER 1," "  GO SUB 5000  GO TO 10
00
1200 NEXT n  LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1)  LET ch=ch+he  NEXT n
1250 LET ct=0  INPUT "CONTROL "
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1  GO TO 1000
5000 BEEP .2,0  OUT 254,2  POKE
23689,PEEK 23689+1  RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0, INK 7, PAPER 1,"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$=INKEY$  IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0, PAPER 3, INK 7,"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0  IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS   GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$  IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0, PAPER 6,"      DES
EA VERIFICAR (S/N)        " PAUSE
 0  IF INKEY$="S" THEN PRINT #0,
 INK 7, PAPER 2," REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY "  VERIFY n$ DA
TA a$()  CLS   PRINT "CODIGO FUE
NTE  ",n$  PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO )  CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 INPUT PAPER 3, INK 7,"DIREC
CION ",di, PAPER 3, INK 7,"N.BYT
ES ",nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$  IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0, PAPER 6,"      DES
ER VERIFICAR (S/N)        " PAUSE
 0  IF INKEY$="S" THEN PRINT #0,
 INK 7, PAPER 2," REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY "  VERIFY n$COD
E di,nb  CLS   PRINT "CODIGO OBJ
ETO  ",n$'"Inicio  ",di,"Longitu
d  ",nb  PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7505 CLS   FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19)," ",CHR
$ 138,"LINEA ",INT (m/20)+1
7520 NEXT m  GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE
 n$
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2)  LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS   PRINT AT 10,5,"Ultima
 linea  ",li-1,AT 11,5,"Comenzar
 por  ",li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di  CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1,AT 5,6,"ESPACIO D
E TRABAJO"  FOR n=1 TO 200  NEXT
 n  CLS   GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7, FLASH 1,"VOLC
ANDO EN MEMORIA"  PRINT AT 7,5,"
Direccion Inicial  ",di
9008 PRINT AT 11,4,"RESTAN ",AT
11,17,"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1)  LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12,INT (LEN a$/
2-n/2)," "
9020 NEXT n  CLS   PRINT AT 10,8
, FLASH 1,"VOLCADO COMPLETO"  FO
R n=1 TO 100  NEXT n  CLS   GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS   PRINT #0, FLASH 1," N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE "
 PAUSE 300  CLS   RETURN
9900 CLEAR   SAVE "CARGADOR" LIN
E 1  PRINT #0,"REBOBINE LA CINTA
 PARA VERIFICAR"  VERIFY "CARGAD
OR"  RUN
```

Si estás en tu sano vicio, suscríbete a Micromanía.

¡CONSIGUE UN REGALO REDONDO!

Los anillos de Rubik. El juego que se va a poner de moda. Tenlo antes que nadie, gratis, suscribiéndote a Micromanía, la revista para los locos por la informática.



HOBBY PRESS. Para gente inquieta.